动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

5

无纸漫画自学教程

编著：Oran猪

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场. 无纸漫画自学教程 / Oran猪编著. —北京：人民邮电出版社，2009.10
ISBN 978-7-115-21207-8

Ⅰ. 动… Ⅱ. O… Ⅲ. 动画－技法（美术） Ⅳ. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第149505号

内 容 提 要

本书是“动漫秀场”系列图书中的一本。全书共34课，详细讲解了使用数位板绘制漫画的必备知识，包括数位板的重要参数讲解，在Photoshop中进行无纸绘画的面板及快捷键设置、笔刷设置技巧，图层与色彩的配合使用方法、选色技巧，出血位与漫画框的绘制，网点纸的制作方法，音效字的制作，卡照片的技巧，在Comic Studio中进行漫画格子和效果线的绘制，虚拟尺子及网点纸的使用技巧，刮网的操作方法，Corel Painter中的画笔设置和透明上色法，使用Google Skechup进行3D建模，使用Open Canvas进行人像速写等内容。

本书讲解系统，图例丰富精美，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——无纸漫画自学教程

◆ 编　　著　Oran猪
责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　　北京市崇文区夕照寺街14号
邮编　100061　　电子函件　315@ptpress.com.cn
网址　http://www.ptpress.com.cn
北京隆昌伟业印刷有限公司印刷
◆ 开本：700×1000　1/16
印张：13.75
字数：260千字　　2009年10月第1版
印数：1—4 000册　　2009年10月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-21207-8

定价：38.00元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154

前　言

近些年来，国内优秀漫画作品不断涌现，如《阿衰》系列、《喜羊羊与灰太狼》系列、《三国志》系列、《海宝传奇》等，深受青少年读者的喜爱。随着读者阅读的多样化和阅读需求的增加，创作者们一方面感到欣喜，另一方面也感觉辛苦，因为使用传统的纸、笔和一些专用工具来创作漫画，工作量是非常大的，所以，寻找更为简洁实用的工具，快速把创意和故事呈现给广大读者成了漫画创作人员，绘制人员的首要任务。

“无纸漫画”技术就能轻松解决效率和质量问题。所谓无纸漫画，是指使用电脑+数位板+漫画绘图软件来完成漫画的创作，几乎完全不使用纸张。

无纸漫画可以让创作人员快速轻松地画草图、勾线、上色、修改、复制、粘贴、创建特效、分格、实现透视、制作背景、易于保存，可以说，无纸漫画技术让创作人员的效率提高了数十倍，甚至数百倍，同样，也让漫画的创作走入了普通读者的生活，任何人只要会电脑操作，会使用软件和数位板，就可以随心所欲地创作自己的漫画。

那么，无纸漫画需要具体掌握哪些技术和技巧呢？本书将从最基础的知识开始讲解，然后循序渐进地介绍多款创作漫画的常用软件，并对各款软件中的常用工具和命令进行实例讲解。相信通过本书的学习，读者对无纸漫画的绘制技术将会有更多的了解。

本书共分为8章，包括以下主要内容。

第1章　无纸漫画绘制基础知识，对绘制无纸漫画的首要工具——数位板进行了简单的讲解，并介绍了其安装方法和使用时的注意事项。

第2章　Adobe Photoshop画漫画基础篇，介绍了在Adobe Photoshop中如何结合数位板来绘制漫画的彩稿。

第3章　Adobe Photoshop画漫画提高篇，介绍了在Adobe Photoshop中如何绘制出血框和漫画框，如何制作网点纸，如何通过设置画笔属性来制作漫画素描效果，以及如何制作漫画音效字。

第4章　Adobe Photoshop画漫画技巧篇，详细讲解了在Adobe Photoshop中使用各种工具绘制漫画的特殊技巧，并通过实例总结了无纸漫画的创作流程。

第5章　Comic Studio画漫画基础篇，介绍了在Comic Studio中如何结合数位板来绘制漫画的彩稿。

第6章　Corel Painter插画技巧篇，介绍了在Corel Painter中如何结合数位板来绘制彩色插画的方法和技巧。

第7章　Google Sketchup漫画素材制作篇，简单介绍了如何使用Google Sketchup制

前　言

作3D模型以充当漫画参考素材的方法。

第8章　Open Canvas漫画速写技巧篇，介绍了如何使用Open Canvas绘制简单的漫画速写彩稿的方法。

读者在学习的过程中，可以边看书边上机实践，以加深对使用数位板进行无纸漫画创作的了解和认识。

参与本书编写、整理工作的人员还有肖寅爽（著名动漫策划人）、陈韧、贺顺嘉、龚昕冉、吴捷、徐周琪、郭路凯、张湛宁等人，同时，本书的出版也得到了友基科技公司的很大帮助，在此一并表示感谢。

Oran猪

2009年9月

CONTENTS 目录

01 无纸漫画绘制基础知识

003 第一课 数位板介绍
003 什么是数位板?
004 什么是电磁压感和电磁压感级别?
004 什么是数位板的读取速度?
005 什么是读取分辨率?
005 数位板的尺寸对绘画有影响吗?
006 什么是数位板读取高度?
006 如何选购适合自己的数位板?
007 安装数位板步骤?
008 使用数位板注意事项

02 Adobe Photoshop漫画基础篇

011 第二课 无纸化CG作画前准备工作
011 窗口面板的调整
012 PS画笔光标显示的设置
013 设置快捷键
014 PS常用快捷键
015 正确姿势
016 压感功能的开启

017 第三课 创建无纸化CG基础知识
017 创建PS文件
018 关于分辨率
020 不同分辨率的关系
021 创建CG文档须知

023 第四课 PS线条绘制技巧
023 了解PS笔刷基础功能
024 PS画笔基本设置
025 PS画笔详细设置
027 PS线条绘制实例

029 第五课 图层与色彩
029 图层的概念
030 图层的基本效果
031 图层的各种显示效果
032 图层与色彩的关系
033 压感笔与颜色

035 第六课 填色技巧
035 HSB滑块介绍
036 HSB滑块详解
037 HSB滑块应用
038 填色技巧
039 一张CG图的图层组合

041 第七课 PS作画要点
041 注意图层
042 颜色的过渡
043 净线技巧
044 重复流程

03 Adobe Photoshop漫画基础高级篇

047 第八课 PS漫画制作思路
047 PS画漫画的问题
048 出血位的绘制
050 漫画框的绘制
051 漫画内容的绘制
052 PS网点纸

053 第九课 PS网点纸制作(上)
053 从点开始制作网点纸
054 定义图案的妙用
057 网点纸的角度问题
058 网点纸实际应用

059 第十课 PS网点纸制作(中)
059 将任意图案转换成网点纸
060 改变颜色模式
061 调整位图输出
064 渐变网点纸

065 第十一课 PS网点纸制作(下)
065 CS辅助PS制作网点纸
066 导入CS网点纸到PS中
067 制作PS网点纸库
068 截取CS网点纸到PS图案中

069 第十二课 PS漫画表现效果
069 PS素描感
071 设置自定义画笔
072 动态画笔
073 自定义画笔的应用

CONTENTS 目录

075 第十三课 PS漫画音效字
075 用图章工具书写音效字
076 音效字的灵活绘制
077 关于描边
079 画出音效字
080 音效字范例

081 第十四课 PS漫画卡照片技巧
081 关于取材
082 拍摄素材
083 导入照片到PS中
085 卡照片技巧
086 动作描绘

04 Adobe Photoshop画漫画技巧篇

089 第十五课 PS素材活用
089 素材的库存
094 备份与活用

095 第十六课 描边与填充的活用
095 利用描边功能制造层次感
097 利用填充功能优化素材

099 第十七课 PS文字输入
099 PS文字输入基本设置
101 文字变形
102 文字的方向

103 第十八课 PS多边形工具
103 PS多边形工具基本设置
105 各项工具的特点

107 第十九课 无形的剪刀
107 PS选择工具
110 选择工具的绘图技巧

111 第二十课 绘画的救命
111 无纸绘画技巧

115 第二十一课 PS画漫画流程
115 PS画漫画简明流程

05 Comic Studio画漫画基础篇

125 第二十二课 CS初步了解
125 CS概述

135 第二十三课 CS漫画格子绘制技巧
135 专业的格子工具

141 第二十四课 CS影中线与流线技巧
141 自动生成的效果线

147 第二十五课 CS尺子使用技巧
147 虚拟尺子工具

153 第二十六课 CS网点纸技巧
153 专业的网点纸库存

159 第二十七课 CS的3D素材技巧
159 具备3D素材的漫画软件

165 第二十八课 CS矢量图层技巧
165 矢量与位图的区别

171 第二十九课 CS刮痕实例
171 虚拟的刮痕效果

06 Corel Painter插画技巧篇

179 第三十课 PT基础教程
179 PT绘画概述

185 第三十一课 PT画笔介绍
185 PT画笔设置
186 PT典型画笔一览

191 第三十二课 PT透明上色法
191 透明上色法

07 Google Sketchup漫画素材制作篇

199 第三十三课 GS简易3D建模教程
199 业余水平也能制作的3D建模

08 Open Canvas漫画速写技巧篇

209 第三十四课 OC绘画简明教程
209 OC人像速写

01 无纸漫画绘制基础知识

■ 人类使用笔纸书写和绘画已经有很悠久的历史，然而电脑的出现使键盘输入代替了纸笔的一些功能。现在，绘画的历史也正逐渐被科技的进步所改写。

各种型号和规格的数位板，可代替纸笔直接在电脑上作画。

友基漫影 II

友基绘影 8060-Q

第一课
数位板介绍

什么是数位板?
What is Drawing tablet ?

电脑数位板也称为绘图板，它同键盘、鼠标、手写板一样都是计算机的输入设备。

如果电脑没有配置电脑数位板，那在绘画创作上会很不方便，就像电脑只有键盘，没有鼠标。随着科学技术的发展，电脑数位板作为一种输入工具，已逐渐成为鼠标和键盘等输入工具的有益补充，其应用也越来越普及。

友基数位板绘影II

电脑数位板通常由一块面板和一支压感笔组成，就像画家的画板和画笔，只是它们不是木头做的，而是精密的电子产品。在没有电脑数位板的时候，我们通常用鼠标来画画，不过鼠标毕竟不是画家手里的画笔，用于作画相当困难。

电脑数位板可以让你找回拿着笔在纸上画画的感觉，不仅如此，它还能同时代替鼠标。它可以模拟各种各样的画笔，例如模拟最常见的毛笔，当我们用力的时候毛笔能画很粗的线条。除了模拟传统的各种画笔效果外，它还可以利用电脑的优势，做出使用传统工具无法实现的效果，例如根据压力大小进行图案的贴图绘画，你只需要轻轻几笔就能很容易绘出一片开满大小形状各异的鲜花芳草地。

好的硬件需要好的软件支持，电脑数位板作为一种硬件输入工具，结合 Painter、Photoshop、Illustrator 等绘图软件就可以创作出各种风格的作品。

什么是电磁压感和电磁压感级别？

What is pressure sensitivity ?

电磁压感是电磁感应原理的一个新增功能，按照 WinTab 标准开发功能，根据使用者用力的大小，笔迹有粗细浓淡的变化，其压感级别指的就是感应压力的精确度，通俗一点说就是，系统可以分辨出笔所能书写的最细最淡到最粗最浓之间的层次。

没有电磁压感的面板只能算是手写板，只能进行文字输入，不能真正模拟绘图。而数位板必有电磁压感，其等级也是购买时考虑的关键因素。目前最高的压感级别可达 2 048 级，但普通绘画者一般只需要 1 024 级就足够了。

什么是数位板的读取速度？

What is reading speed ?

读取速度是数位板读取绘图信息的度量，读取速度高的数位板，绘画时更为流畅。现有市面上的数位板的读取速度有 98 点、100 点、200 点 3 种，其中 98 点为淘汰技术，100 点为较早运用技术，用于初中级数位板，200 点为最高的读取速度，用于中高级数位板。虽然 98 点与 100 点看起来相差不多，但其实技术含量相差非常大。

读取速度标志着数位板在 1 秒的时间内处理数据的能力，速度越高，显示出图像的速度越快，也越能避免发生延迟现象。购买时一般以 200 点为首选。

什么是读取分辨率?

What is reading resolving resolution ?

数位板的画板在绘图时是对应电脑屏幕中的画面的，而数位板的面积大都与电脑显示器不同，两者之间的关系仅是对应关系。读取分辨率代表了数位板的板面上能够对应的分辨率等级。

简单来讲，读取分辨率越高，数位板笔画的成像效果越细腻，确认笔尖轨迹坐标越精确。一般应购买 3 000LPI 左右的数位板为宜。

数位板的尺寸对绘画有影响吗?

Which size is better ?

市面上的数位板一般有 6" × 5"，8" × 6"，12" × 9" 几种尺寸。儿童可以选用小尺寸的数位板，而普通画手可以按自己喜好选择中尺寸或大尺寸的数位板。

另外现在市面上还推出了带压感的液晶书写屏，功能和数位板相同，只是液晶书写屏既是数位板又是显示器。

· 儿童适用的小尺寸数位板——友基 mini550

· 友基液晶书写屏 UG-1710A

什么是数位板读取高度?

What is reading height ?

简单来讲，读取高度是指压感笔在数位板上方可被正确识别的高度。如果压感笔位于数位板上方读取高度范围内，那么移动压感笔则类似于移动鼠标。如果压感笔移出读取高度范围外，则不会被识别。如果压感笔与数位板相接触并存在压力，效果类似于点击鼠标。购买时，读取高度越高越好。

如何选购适合自己的数位板?

How to choose a drawing tablet ?

市面上的仿手写输入产品一般可分为手写板和数位板两种。而不同品牌的数位板，功能上可以说是基本相同的，所不同的只有尺寸和参数。

因此，在选购数位板时可以先考虑其尺寸，再考虑电磁压感级别，读取速度等参数。笔者编写本书使用的是“友基漫影 WP8060 - 08”数位板，下面附上一些笔者工作环境的其他数据以供读者参考。

笔者电脑配置

系统：Windows XP SP2
CPU：奔腾双核 D 2.66GHz
显卡：NVDIA GeForce 7300 GT
内存：2GB
硬盘：120GB
数位板：友基漫影 WP8060-08

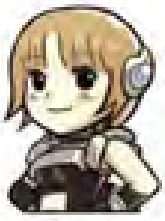
备注：

数位板对于电脑 CPU 的要求不高，低配置电脑同样可以流畅地使用数位板，但由于绘图软件对于系统资源的占用容易影响工作效率，因此建议配置 2GB 以上的内存。一般来讲，只要您的电脑能够流畅运行某绘图软件，如 Photoshop，那么应该可以流畅地使用数位板。值得注意的是使用 Mac 或者 Linux 系统的用户，需确认所选购的数位板是否支持该操作系统。

WP8060-08具体参数：

感应面积：8" X 6"
压力级别：1 024级
读取速度：150点/秒
读取分辨率：3 048LPI
感应高度：10毫米
感应精度：±0.01"

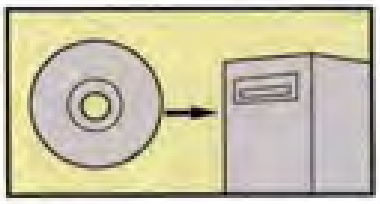
·友基数位板漫影 WP8060-08（笔者使用）



安装数位板步骤？

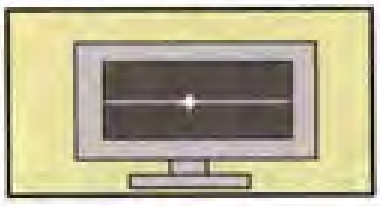
How to setup a drawing tablet ？

数位板的安装步骤非常简单，任何品牌的数位板都可以按照以下 4 个步骤安装（具体操作请遵循对应产品的说明书），但要注意，数位板只能在支持数位板的绘图软件中才能正确体现出压感功能。

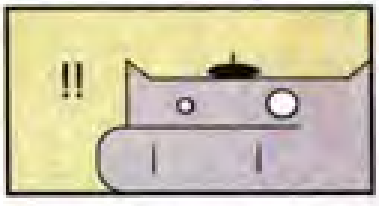


A 按照说明书安装驱动程序。

B 将数位板上的USB与电脑连接。



C 重启电脑。



D 打开绘图软件使用数位板。

使用数位板注意事项

NOTICE!

1．使用数位板需注意摆放位置，避免桌面上的水杯和食物碎屑弄脏面板子。

2．数位板一般均可支持 USB 热插拔，如果遇到失去响应的情况，可以尝试重启电脑或者重新安装驱动程序。

3．部分数位板配置需要安装电池，例如压感笔或者无线鼠标，如果失去响应可以尝试检查电池电量是否不足。

4．数位板的使用需要软件对驱动程序的支持，可经常关注产品官方网站以获取驱动程序的更新，从而得到更多的软件支持和效能升级。

02 Adobe Photoshop 画漫画基础篇

■ Adobe Photoshop可谓是最常用的图像编辑软件，用它来画漫画，你试过吗?

*Adobe Photoshop以下简称为PS，敬请留意。

© Oran猪

第二课
无纸CG作画准备工作

窗口面板的调整
Adjusting windows panel

从现在开始，本书将手把手地教大家使用 Photoshop（下文简称为 PS）无纸作画的方法。

以上是PS的界面（Adobe Photoshop CS2 或以上版本通用）。先来说说面板的设置。

1. 点击最上方一行的菜单栏，点击【窗口】命令，在下拉菜单中可以看到PS许多面板的名称，只要打上勾勾，就可以开启相应的面板。
2. 面板之间可以靠鼠标点击然后拖曳来合并和解体。
3. 一般来说，设置【导航器】和【颜色】为一组，【色板】和【历史记录】为一组，【图层】单独为一组，这样的搭配，可以比较方便简洁地使用PS的大部分功能。当然也可以按照个人习惯进行设置。

PS画笔光标显示的设置

Adjusting the cursor display of PS brush

现在我们来设置PS的画笔显示，使PS能更方便地为我们的数位板工作。

1．点击菜单栏的【编辑】。

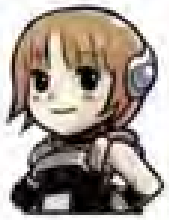
2．选择【预置】，然后选择【光标】。

3．然后会看到右图的选项，请按右图所示进行设置即可。

在【绘画光标】处勾选【完整画笔大小光标】和【在画笔笔尖显示十字线】

这样，画笔的大小和力度都能轻松掌握了。

另外，想要创作精细的CG作品，在【其他光标】要勾选【精确】选项哦！

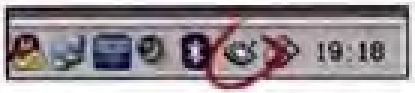


设置快捷键

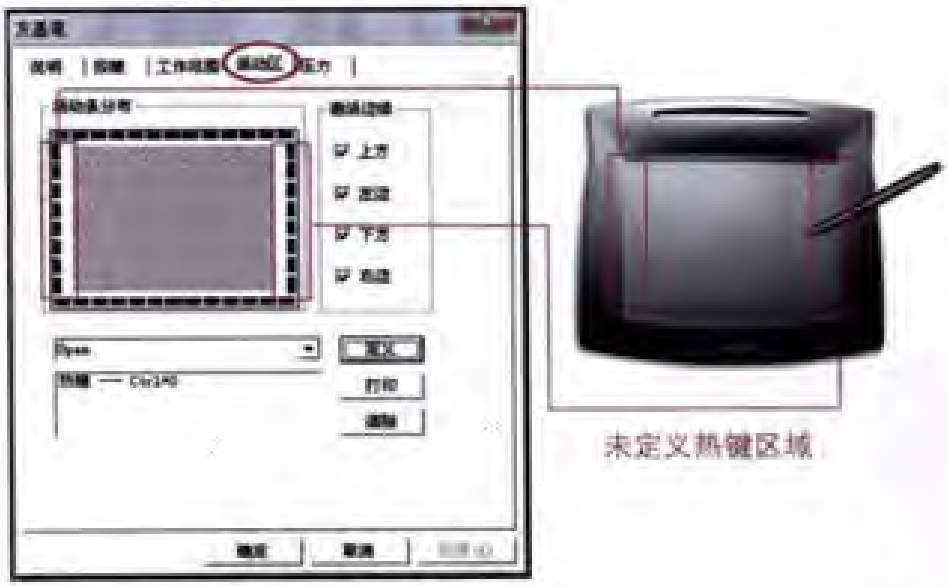
Setting hotkeys

现在我们来设置友基漫影的快捷键，让我们绘画更得心应手。以友基漫影 wp8060 为例，其他品牌和型号的数位板请参考其自带的说明书。

1．点击Windows XP桌面状态栏右下角的数位板图标，打开设置面板。



2．压力设置的部分很简单，不细说了，这里说说【活动区】其他快捷键的设置。如下图所示，【活动区】中有许多蓝色的长方形，这些长方形其实都逐一对应着漫影上的各个快捷键。上行和下行的快捷键都是设置好的，相应功能可参考产品说明书。现在，我们来说说如何设置左右两边共16个长方形的自定义快捷键。



正确姿势

Healthy pose to use drawing tablet

正确的手势习惯也是方便您进行无纸绘画的重要因素。
一般右手负责握笔和画图，左手放在键盘上进行快捷键操作。

尽管漫影或同类数码产品上都配备了大量的快捷键，但是如果您想要快速地切换 PS 工具，左手的配合是必不可少的哦。

温馨提示

电脑屏幕不同于纸张，长时间注视会损害视力。另外，房间内应该有足够亮度的灯光来减低电脑屏幕亮度对眼睛的刺激。

适当地调整好键盘和数位板的位置，定时休息和调整坐姿，不要过长时间地盯着屏幕，这样才会画得轻松、画得健康哦。

压感功能的开启

Apply the pressure sensitivity in PS

前面说了那么多，估计大家已经迫不及待地要打开 PS 开始写写画画了吧？别急，数码无纸作画毕竟不是手绘，有一些概念和习惯可能会不同，只有了解了才可以得心应手。

范例中使用的友基公司出品的漫影系列数位板，全部采用了 1 024 级别的电磁压感。也就是说，您下笔的效果会按力度划分为 1 024 个等级，比同价位数位板 512 级高出很多，准确度也高很多。那么，实际应用时 1 024 电磁压感到底是什么概念呢？

如上图所示，当画笔大小为 5 像素时，力度从轻到重所绘制的线条。

最左端是 1 像素，最右端为 5 像素，整条线段就是压感笔把 5 像素的设定分成 1 024 个等级的表现。

同理，上图所示为 60 像素大小的画笔，由于图片限制就不画太长了。

由此可见，无论设置多少像素的画笔，您都可以通过不同力度来得到一定范围内的其他大小的笔触。

· 有时候会要求画面线条粗细一致，只要在【画笔】面板中取消勾选【动态形状】，就可以取消压感效果哦！反之即可恢复压感。

· 使用具备了 1 024 级别的压感笔，我们还可以利用更多的【画笔】选项创造出其他不可思议的效果！请留意后面的教程！

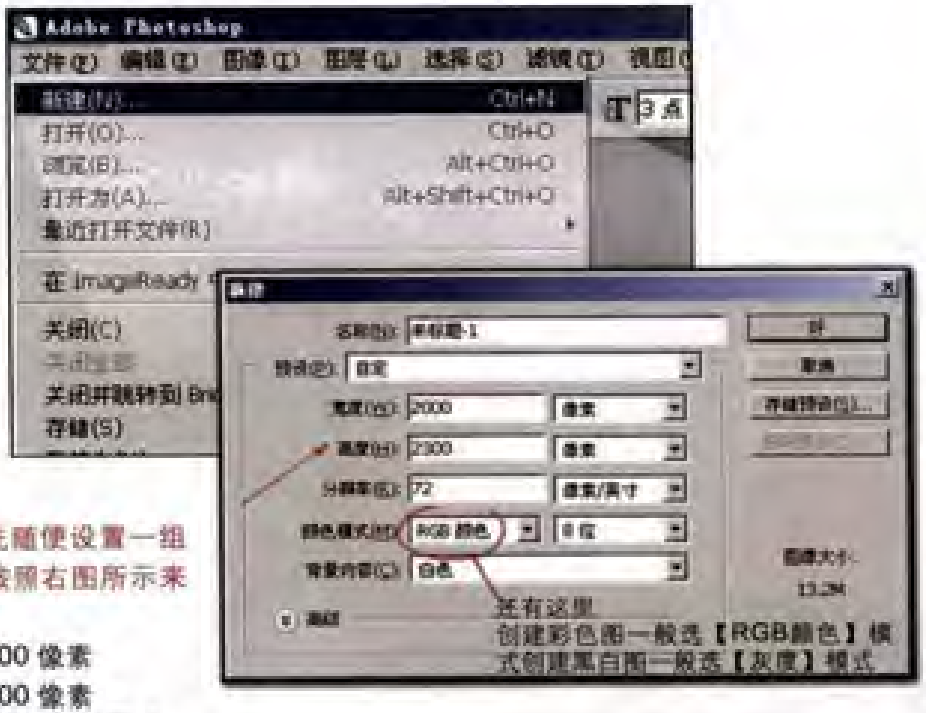
第三课
创建无纸CG基础知识

创建PS文件
Create a PS file

由于我们要创作的是无纸 CG，如果在创建文档时没有设置好参数，可能在打印、印刷后，效果会不符合要求。现在我们就来说一下文档的创建问题。

我们先来新建一个 PS 文档看看吧。

第一步，点击左上方【文件】菜单命令下的【新建】，打开新建文档对话框。



第二步，先随便设置一组数据，我们就按照右图所示来试试吧。

宽度为 2 000 像素

高度为 2 300 像素

分辨率为 72 像素 / 英寸

第三步，大家随意画画看，觉得这样的文档够大吗？打印出来又会是什么效果呢？画的时候感觉图在屏幕上显示很大，打印效果应该也是一样的吧？请看下一部分的讲解。

关于分辨率

About DPI

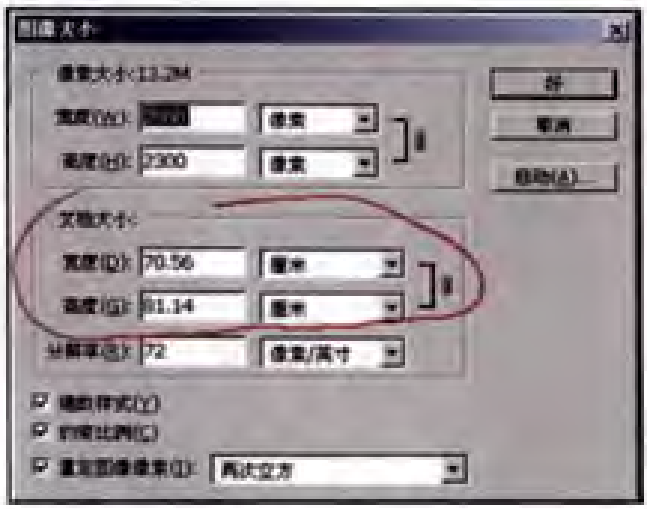
1. 分辨率的设定会直接影响打印效果。要想知道打印的效果，我们再来看看这张图的大小吧！点击【图像】→【图像大小】命令。

2. 留意弹出的对话框中【文档大小】设置为：

宽度 70.56 厘米

高度 81.14 厘米

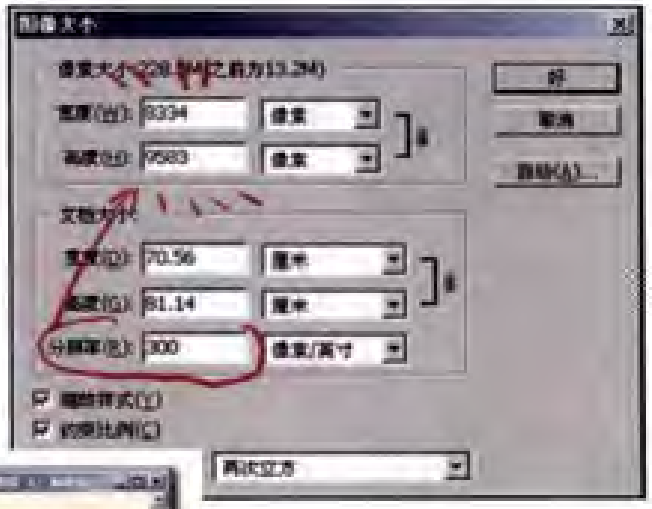
这是打印出来的大小吧？



3. 错！

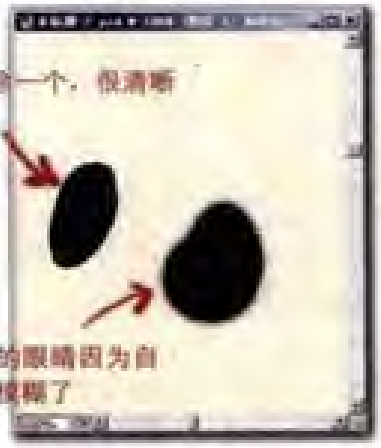
打印文档的分辨率，最低至少需要 300 像素 / 英寸！

我们把分辨率调成 300 看看。



如果不调，打印的时候也会自动转换的，因为打印分辨率一般是 300 像素 / 英寸以上。

调完后，【像素大小】里的宽度和高度都变了，图像也因此变得模糊……



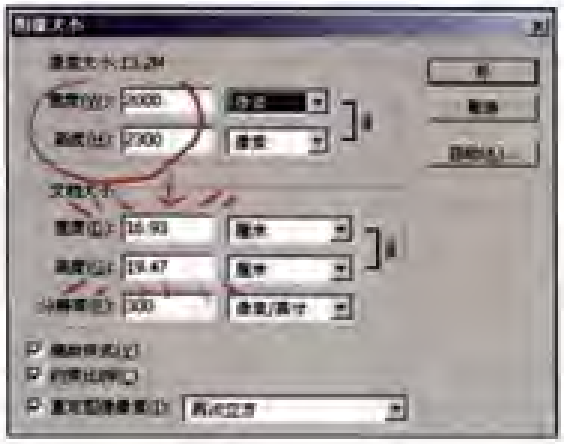
100% 视图显示的情况下，画面会因自动补充像素而变模糊。

这样的图打印出来的话效果会很不理想。

4. 因为图像变得模糊了，我们重新在对话框中将分辨率设为300，把【像素大小】也改回来吧。

可是，改回来以后，分辨率没有变，图也没有变模糊，而【文档大小】却改变了。

宽度变得只有16.93厘米，长度变得只有19.47厘米。



不同分辨率的关系

About different DPI

分辨率72dpi（72像素/英寸）原本很大的图

因为打印一般要求分辨率在300dpi（300像素/英寸）以上

按每英寸打印300个像素的话，每英寸72像素的源图相对来说打印出来就小了

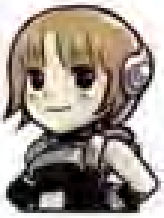
分辨率72dpi（72像素/英寸）原本很大的图

打印一般要求分辨率在300dpi（300像素/英寸）以上虽然还是可以通过打印设置得到需要的打印大小，可是……

按每英寸打印300个像素打印每英寸只有72像素的源图，需要程序自动补充像素，相对来说打印出来就模糊了

分辨率（dpi）就是每英寸含有多少像素的意思。

由于人眼对300dpi以上的印刷品才会判定为“清晰”，所以一般印刷品都要求300dpi以上的分辨率。而人眼对于电脑屏幕的清晰判定只需要72dpi，所以PS默认新建文档的分辨率只有72dpi。



创建CG文档须知

Notice about creating a CG file

其实，一般网络用的图片，按 PS 默认的 72dpi 即可。我们新建网络用的图片时，只需要考虑像素的大小就足够了，这样电脑配置可以承受较大的运行空间，一般不会“卡”住。

· 当要制作需打印的图片时，就要先按要求调整好分辨率，再考虑尺寸，单位最好是使用“厘米”、“毫米”等。

· 也可以通过【预设】选项，来快速得到您想要的文档大小，一般 A4 已经足够了。

温馨提示

当操作较大图片时，系统可能会因电脑配置相对较低而造成一定程度的延迟，此时数位板的读取速度很重要。

如范例中使用的友基漫影数位板，读取速度为 100 点 / 秒，读取分辨率为 2.500LPI，感应精度为 ±0.01 英寸以内，能够很好地表现精确、流畅的线条，不会出现断线。

如果您的低配置电脑需要进行高分辨率（如 600dpi）的作画时运行不畅，不妨先试试用 300dpi 绘画，然后将其用高质量打印机打印，再用扫描仪进行 600dpi 分辨率扫描，所得到的效果会比软件自行补充像素更好哦。

© 阿布丁·原创漫画反应堆

第四课
PS线条绘制技巧

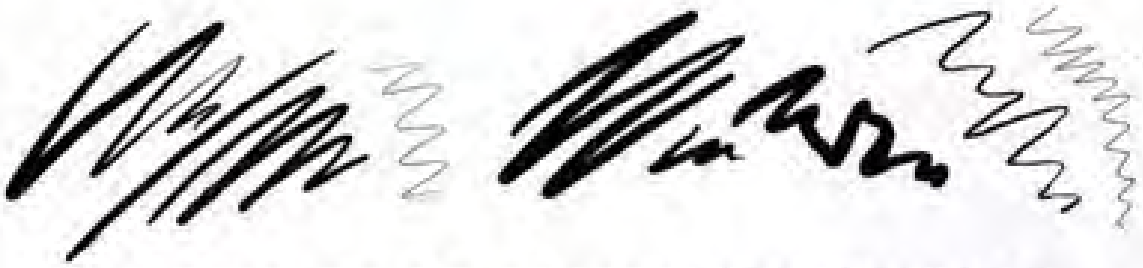
了解PS笔刷基础功能

The common function of PS brush

通过上一课的介绍，大家都学到了如何正确创建文档了吧？这一课，我们终于要正式开始动笔学习无纸漫画的创作了！

请先新建一个文档，然后按快捷键【B】，开启画笔工具。

一般我们只使用第一种画笔工具。

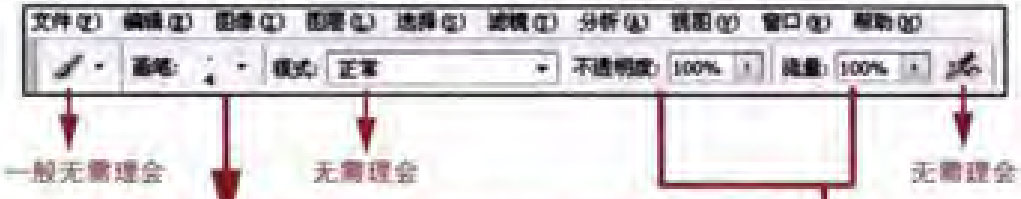


请随便涂画一下吧，熟悉一下数位板和压感笔带来的模仿手绘的感觉。

PS画笔基本设置

Setting brushes in PS

当使用画笔工具画线条的时候，需要对画笔进行设置，以达到所要求的效果。请留意 PS 顶部，当开启画笔工具时，会出现如下图所示的选项栏。



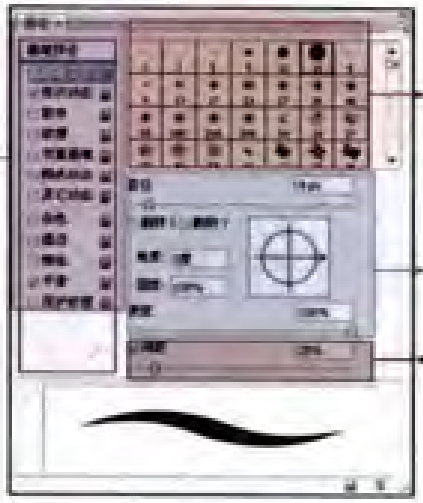
可按键盘上的 [和] 键直接调整画笔大小，还可以使用漫影压感笔上的快捷按钮调整画笔大小。

画笔设置面板的【画笔大小】、【不透明度】和【流量】对画笔效果起着直接作用，要好好揣摩。

PS画笔详细设置

Advanced setting of brushes

PS 的画笔详细设置看起来复杂，其实并不难。请看下图：



画笔下面的数字代表其大小。

重点！下面详述。

画笔设置其实很直观，不必详说。

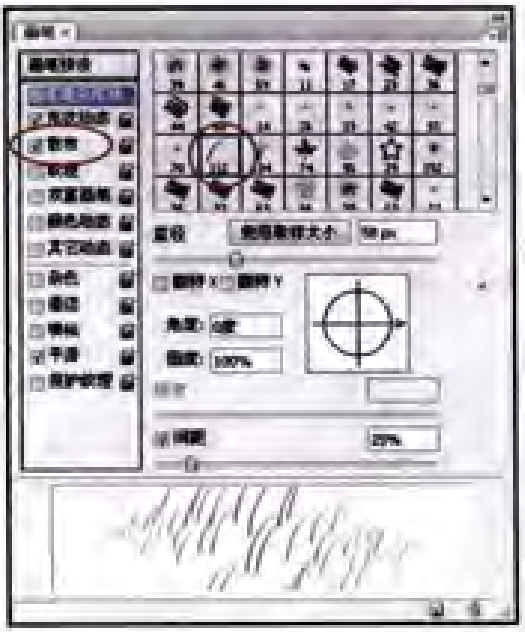
【间距】越小，画笔越流畅。

压感笔发挥作用的直接关联选项，如果绘画过程中发现没有压感，请先检查该选项是否勾选。

最常用的特别设定，勾选后可以由此得到随机图案。

顾名思义，建议勾选。

其他选项并不常用，大家不妨有空试试。说是重点，其实，就是那么简单！

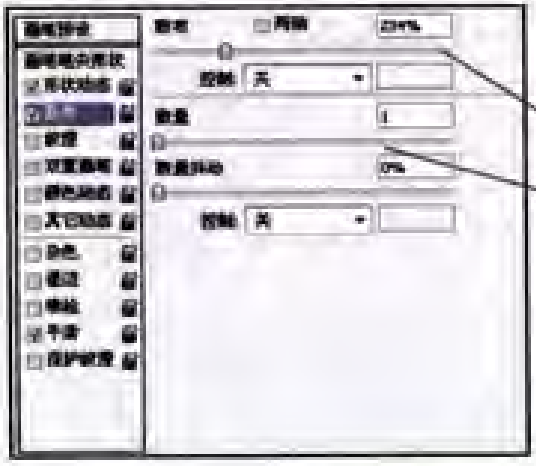


现在专门来讲讲【散布】选项的特点！
如左图：
选择【小草】笔刷
勾选【散布】选项
使用绿色

然后，请在画布上随意“挥舞”您的画笔看看。

一片草地就这么画好了，注意不同力度下出现的草的大小可是不同的哦！

勾选【散布】选项后（变蓝代表该项被选中），还会出现更细致的设定哦！



一般这样的散布效果比较随机，一次就画出满意的效果是不太可能的，最好是能多尝试、多调整，慢慢发掘其效果的潜力。

了解画笔的设置后，应该进行一段时间的练习来熟悉。下面我们来正式画张图。

PS线条绘制实例

Examples of drawing lines in PS

现在，新建一个文档，来画一张图吧！

数位板的压感笔对习惯手绘的朋友来说可能还不太适应，以下就是用友基漫影数位板作画的简易流程，请参考。

1. 画笔用最原始第一行的圆形笔刷即可，画笔大小在绘画过程中会根据压力大小不断变化。

建议选用较大的画笔，使用压感笔的感应可以免去不断调试画笔大小的麻烦。

这里，先打个草稿。

2. 其实无论手绘还是使用数位板，一笔画成都是不太可能的，很多线条都是修出来的。

一般手绘的时候大家会有体验，用细笔先画基础线条，然后再慢慢地描粗，使之流畅。

无纸漫画的情况相反，一般是用较粗的笔来画，然后再用橡皮擦（E）慢慢修细、修流畅。

直接画线条力度难免不均匀

现在明白第二课说到的正确姿势的意义了吧？

能够熟练地在 E 和 B 键上快速切换画笔工具和橡皮擦，是画好线条的关键！依据个人不同习惯也有区别，总之应以自己最舒服的姿势为准。

3. 修涂兼顾，获得流畅线条。这里，用的是有点仿毛笔的线条。也可以把线条修得更细，这只是风格问题。

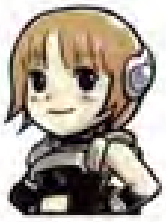
4. 完成！

简单上色，一张可爱的《金猪独立》漫画就画好了！

下一课会开始讲有关上色的技巧，这在 CG 创作中是重中之重。

在这之前，还请多多练习线条绘画。

第五课
图层与色彩



图层的概念
Knowing the layer

使用色彩，就要先了解图层的概念。
背景图层，如同一张画纸。
其他图层，如同一张张加盖在画纸上的“透明”画纸。
下图是刚新建了文档时，图层面板的最基本状态。

右图是上一课画过的小猪文档的图层状态，可以看到小猪是画在另一个图层中，而背景图层只是填充了棕色。

图层的基本效果

Common functions of layer

我们双击图层上的文字，即可为图层更名。我们在【猪】的图层上新建一个名为【test】的图层，图层条显示蓝色时为选定状态。

只要单击一下这里即可新建图层。

在【test】图层上随意地画了红绿黄蓝四条线条，由于【test】图层是在【猪】图层之上，所以小猪被线条遮住了一些。

同理，如果在【test】图层上再新建一个图层，新图层的内容也会遮住下面的图层内容。

大家不妨点一下这个眼睛图标，看看是什么作用？

缩略图可以方便查看图层中的内容哦。

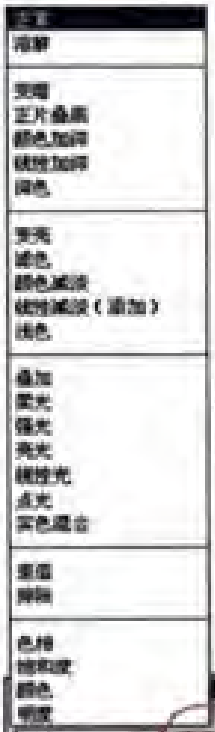
背景图层默认是被锁定的。

图层的各种显示效果

Different kinds of layer

选定一个图层时，图层上方会有一行显示选项。我们先介绍最常用的一种，至于其他选项，在实际作画中一般不使用，但是在编辑图片，如修改照片时会用到，大家不妨大胆尝试一下。

以修改【test】图层的显示选项为例。



【正片叠底】

上面图层中的所有颜色会如同颜料混合一般叠加到下面所有图层上，出来的效果会是颜色相加。

注意，白色无法产生令下层图像颜色变亮的效果，而是会变透明。

只修改不透明度的方法，并不能真正混合颜色。

【不透明度】选项很容易理解，但请留意，在【正常】和【正片叠底】模式下修改不透明度的效果是不同的。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

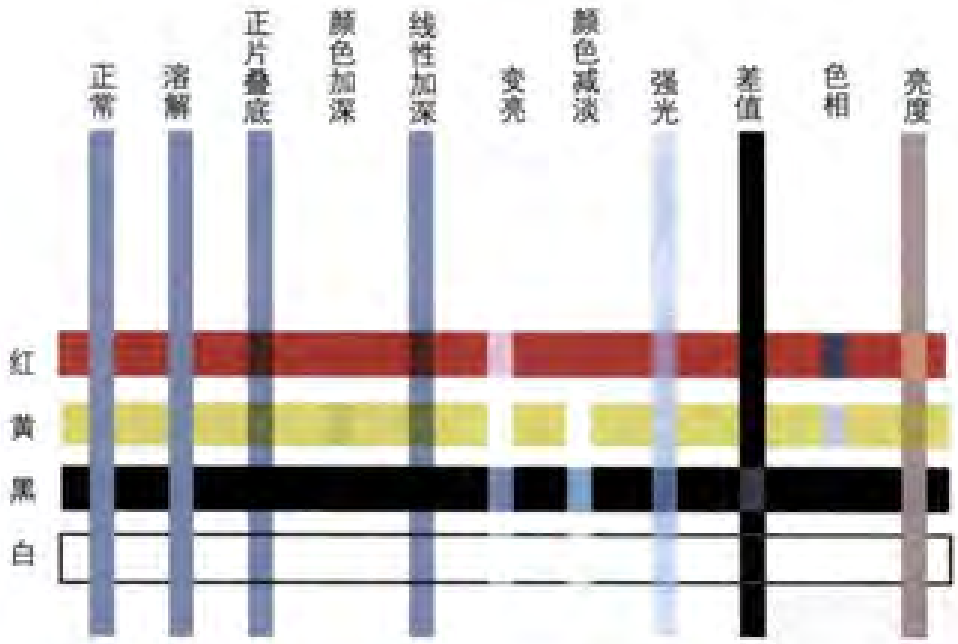
图层与色彩的关系

Color and layer

我们都听过“青出于蓝而胜于蓝”这句话，图层效果可以使我们更好地混合颜色。

以下就是一些实例。

竖方向颜色图层在上（全是蓝色），
横方向颜色图层在下（红、黄、黑、白）。



虽然图层的效果有那么多，不过我们一般绘画都是在色板里选择颜色，所以，正片叠底这种简单混合就足够了。

其他效果还得通过亲身实践慢慢发掘，用起来才会得心应手。

压感笔与颜色

Pressure pen and color

友基漫影的 1 024 压感不但可以做到画笔上的变化，也完全可以模拟手绘时画笔油墨的粗细感。

左图是调整了画笔【不透明度】选项，并且混合模式为【正片叠底】叠加后的效果。

当调整画笔的【流量】选项时，还能做到颜色深浅的变化，模拟上色时力度不同造成的颜色深浅过渡。

左图是调整了画笔【流量】选项，并且混合模式为【正片叠底】叠加后的效果。

配合图层选项来作图时，1 024 级压感笔能够更准确地通过力度来控制油墨的深浅，使颜色达到更好的混合。

© Oran 猪

第六课
选色技巧

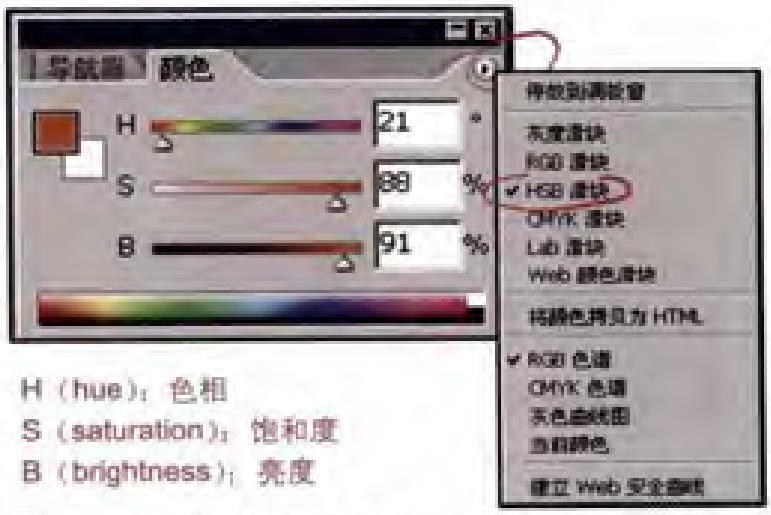
HSB滑块介绍
About HSB

【颜色】面板是为了方便取色用的，但面板上的都是现成的颜色。没有所需的颜色时，就要自行调色。

调色方式其实有很多种，最好用的莫过于【HSB 滑块】面板了。

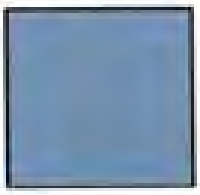
打开【颜色】面板，点击右上角的黑色三角形

在弹出的下拉菜单中选择【HSB 滑块】。



H（hue）：色相
S（saturation）：饱和度
B（brightness）：亮度

为什么说 HSB 滑块很好用呢？来看看以下问题。



问题 1：
这是什么颜色？

答：啊，很简单，这是很亮的浅蓝色！

问题 2：
这种颜色的 RGB 值是多少？

答：这怎么能看得出……

HSB滑块详解

Advanced setting of HSB

一般情况下【颜色】面板默认使用 RGB 滑块，就是用 3 种颜色的数值混合取色。但对于人的肉眼来说，无法很快得到对应的判断，无论是取色还是选色，RGB 滑块都很不方便。

R：红色数值
G：绿色数值
B：蓝色数值
RGB 数值就是 3 种颜色混合后的颜色。

现在我们来看看 HSB 滑块是什么概念？

H（色相）：浅蓝色
S（饱和度）：较纯
B（亮度）：最亮

如果我们要选一个较暗的深蓝色，该怎么做？

H：直接拖到深蓝色的部分。

S：滑块往右拖动相当于提高纯度，往左拖动相当于往颜料里掺白。

注意，比如水彩，掺白并不等于变成浅蓝，有过手绘经验的朋友可能会知道。

B：提高亮度，往右拖动滑块。降低亮度，往左拖动滑块。

HSB滑块应用

Adjusting color in HSB

没错，HSB 滑块是最能模拟人的肉眼的选色工具。
使用方法很简单：

1. 在 H 滑块上选择需要的颜色。
2. 在 B 滑块上选择需要的亮度（也就是平时说的深浅）。
3. 在 S 滑块上选择颜色的饱和度（也就是所谓颜色是否亮眼。注意，亮眼不同于亮度）。

·举例：肤色
由浅到深的变化

肤色由浅到深的调配走向

选色技巧

How to choose color

一般选色不难，选完主要颜色后，其他搭配颜色最好就在邻近色里找。

搭配的时候，圆形图标内箭头的相对颜色是强烈对比颜色，最好不要随便搭配使用。

比如：

红配绿

蓝配橙

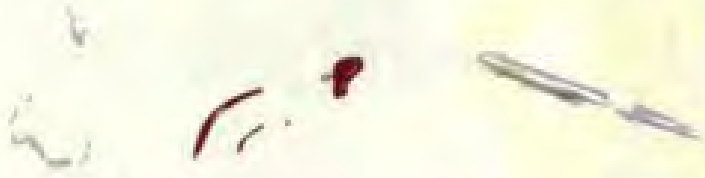
一张CG图的图层组合

Layers of a CG

一张 CG 图到底是如何画出来的呢？
结合之前的讲解，我们来分析一下。

一张 CG 图 = 线稿图层 + 颜色图层组

颜色图层组 = 头发图层 + 肤色图层 + 黑衣服图层 + 金属图层



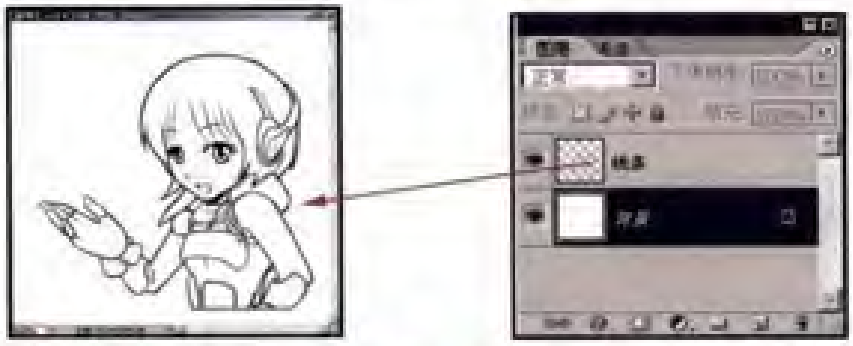
+ 白衣服图层 + 红丝带图层 + 压感笔颜色图层

© Oran 猪

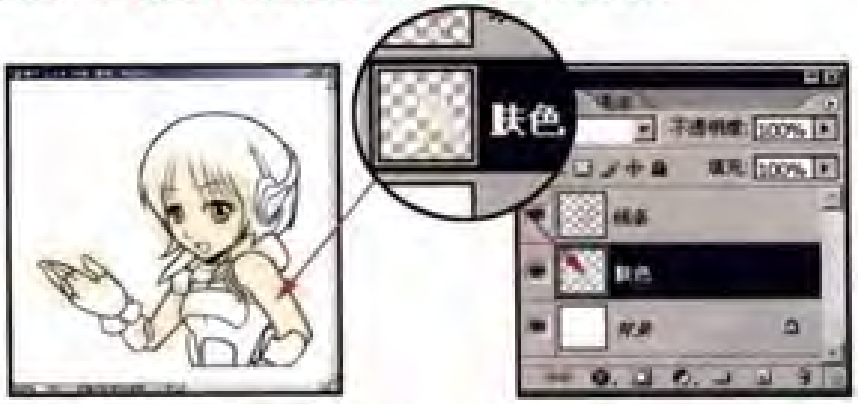
第七课
PS作画要点

注意图层
Mind the layers

现在来讲解 CG 绘画中的要点。
有些要点在前面讲过，如果有不明白的地方请查阅前几课。



首先，新建一个文档，然后新建一个图层，命名为【线条】。
然后，在【线条】图层慢慢地认真地画出人物线条。



在【线条】图层之下，新建一个图层，命名为【肤色】，在【肤色】图层涂上选好的代表肤色的颜色。

肤色和线条都分开了吧！之后的道理也是如此。涂出界也没关系，只要皮肤部分都被涂到了即可。

颜色的过渡

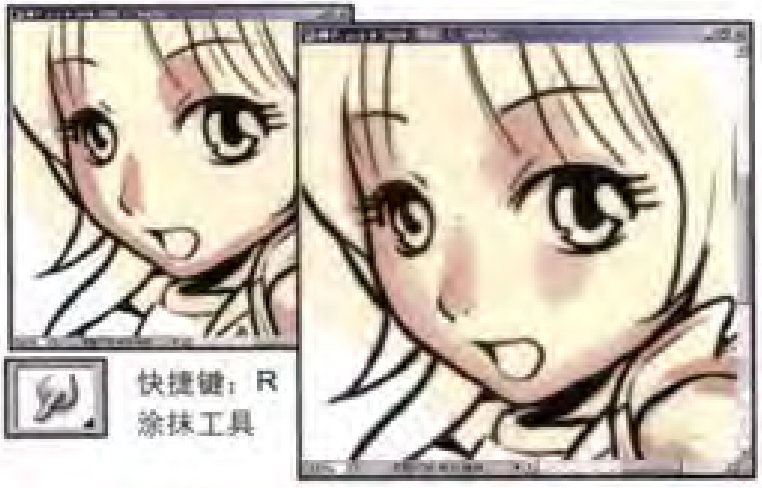
Transition

此时，先来细化皮肤。

在【肤色】图层上新建一个图层，涂上代表阴影的颜色。

涂出界也是没问题的，但是在内部，还是需要涂在合适位置。

注意：如果想让作品的颜色层次高、复杂，可以用不同深浅的阴影颜色，多加几层。不过，让我们先完成【图层 1】的绘制吧。



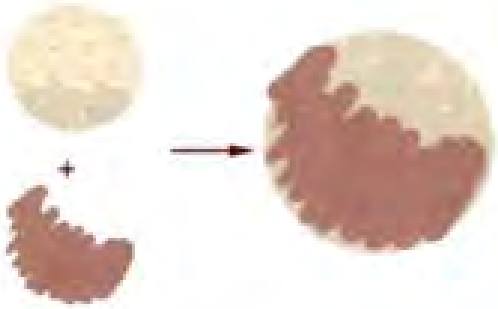
快捷键：R
涂抹工具

使用涂抹工具，在【图层 1】的颜色边缘左右或上下拖拉，可以使颜色柔和。

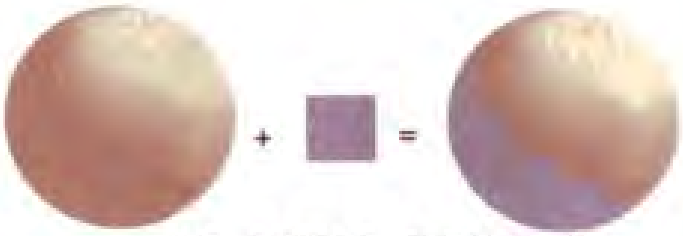
左图的颜色生硬，右图的颜色过渡柔和，效果截然不同！

而且涂抹工具还可以依据您的“手感”来制造出类似手绘的力度、方向感的表现效果。

涂抹技巧
Using Smudge Tool

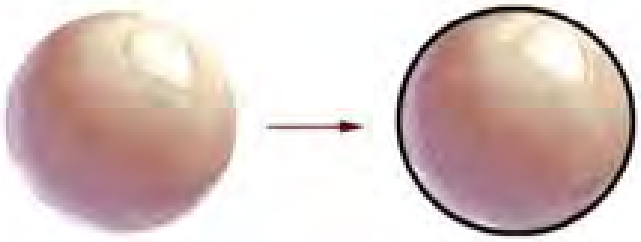


上色一般会分开图层，然后不断叠加，最后使用 Ctrl + E 组合键合并图层。



上好一层阴影后，再叠加下一种颜色，一般可以是阴影内的反光。

然后加高光。



配合线条的感觉。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

重复流程

Repeat

什么？教完了？
没错，CG 上色就是这么简单。

首先，从浅色开始建图层，然后深色，一层层叠加上去，用涂抹工具进行过渡。

之前提到过——即使颜色涂出界也没关系！涂完颜色后，用橡皮擦工具（E）擦干净即可，当然这一步骤需要细心才能完成。

基本就是重复着以上的方法，先层层上色，然后使用涂抹工具来修正颜色效果，记得任何一种不同关系的颜色，最好通过分图层区分开来！这样就可以做到互不影响了。

03 Adobe Photoshop 画漫画提高篇

■用Adobe Photoshop能够
轻松做出手绘漫画的效果
你还在[illegible]吗?

© Oran 猪

第八课
PS画漫画概述

PS画漫画的问题

Shall we use PS to draw comic ?

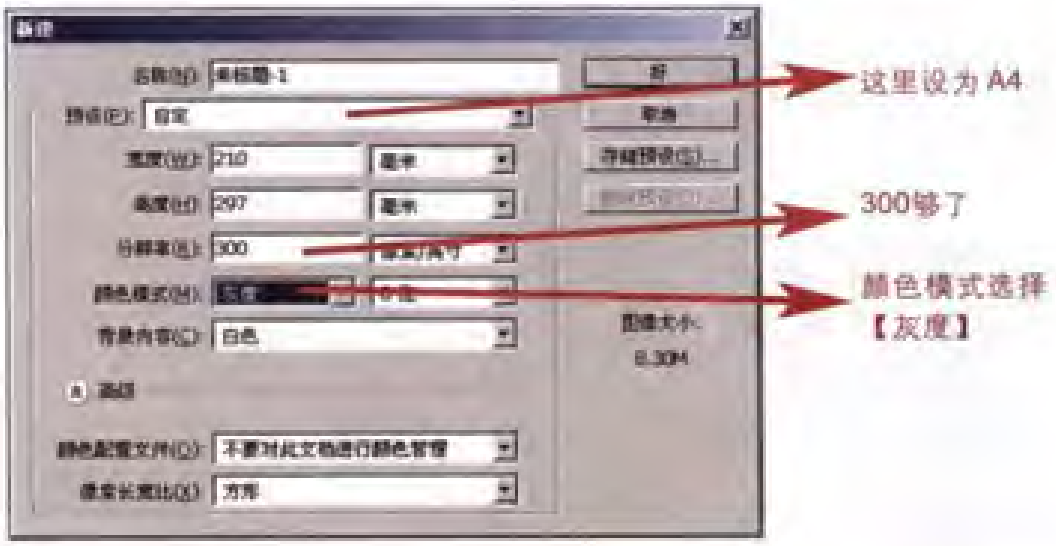
前面几课所讲述的PS基本技巧在画插画和漫画时都是通用的，相比插画，我想手绘漫画的朋友容易把工作环境弄得脏兮兮的，因为涉及铅笔、墨水等绘画工具，工作量大的漫画绘制是很繁琐的。

以下，我们将要正式开始PS无纸漫画的教学，抛开你的纸和笔，拿起你的数位板，在电脑前轻松地绘制你的漫画故事吧！

我想一提到PS画漫画，了解手绘漫画的朋友估计会问：

PS可以画漫画框吗？
PS可以贴网点吗？
PS可以完成各种漫画效果线的绘制吗？

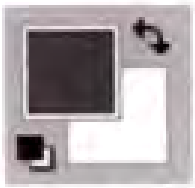
别担心，这些问题PS都可以解决！现在，我们先来新建一个A4的文档吧！



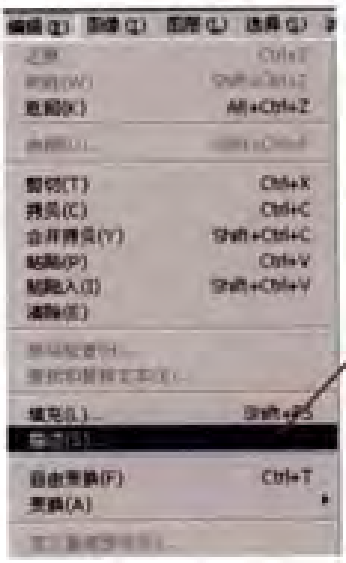
出血位的绘制

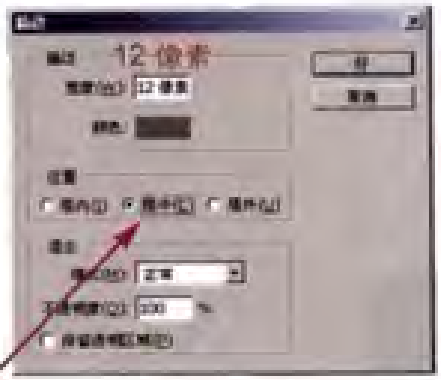
Drawing bleed area

矩形选框工具



先用【矩形选框工具】，大概地拉一个范围作为漫画页的出血位，新建一个图层，然后将当前描边颜色设为灰色。



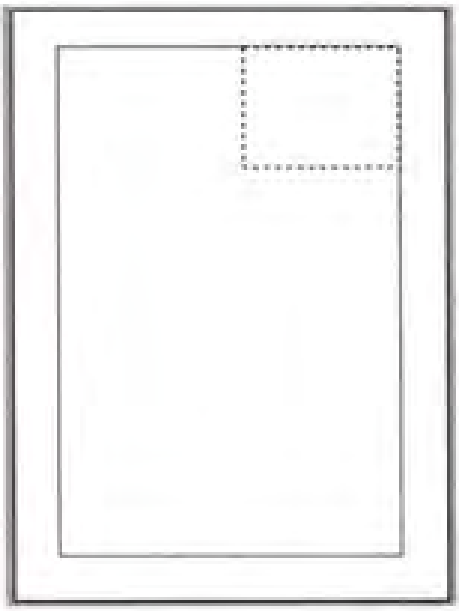


在刚才新建的【图层 1】中进行【描边】操作，宽度设为 12 像素为宜，位置可设为【居中】或【居外】。

完成效果如左图，右图是 ComicStudio* 的页面。

是不是很像？而且出血位的宽度可以自己设定，偏多可以但不要偏少。纸张大小已选用 A4，挺大的，肯定够用。

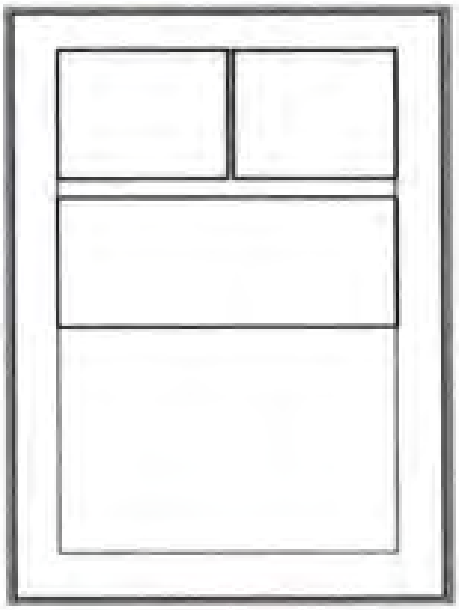
* 关于 Comic Studio 软件，我们会在本书后面的课中进行讲解。



刚才建立的图层不需要再理会了，只是参考用。新建一个图层，用【矩形选框工具】绘制真正的漫画框吧。

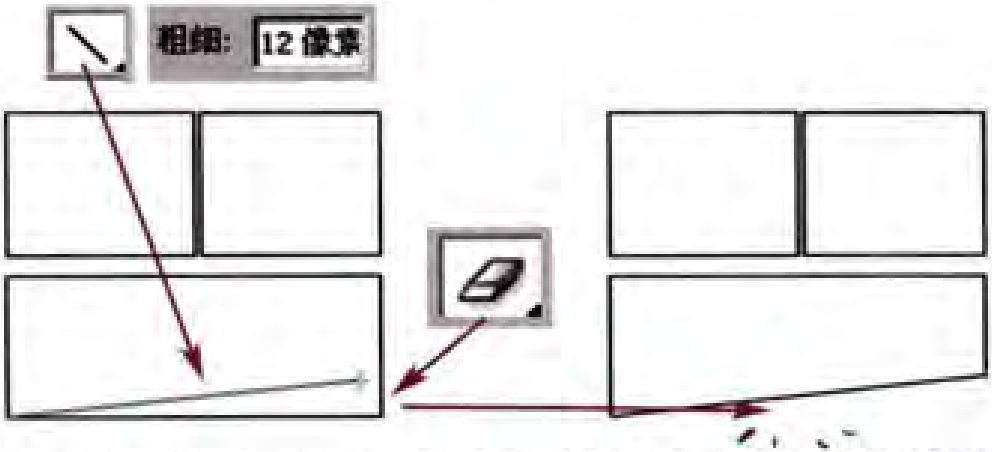
漫画框的绘制

Drawing boxes



同样，使用【描边】命令绘制漫画框。

看，框线画好了，全部画好后只要点击刚才灰色参考图层的 图标就能让参考线消失。



斜线框的做法可以用【直线工具】来实现，先拉好斜线，然后把多余的部分用【橡皮擦工具】擦除即可。

看到这里，也许有人会说使用【多边形套索工具】也可以配合【描边】命令直接画出斜框，但是先画好正框再自行切出斜框能更便于编排框格空间。

漫画内容的绘制

Drawing comic

完成前面的步骤以后，就可以直接画图了。

要注意的是，每一格最好使用不同的图层，并且要给图层起好名字以免混乱。漫画框与漫画内容的图层必须分开。

画出格的地方请自行擦除……PS 画漫画的原理就是一切都没有自动的优惠，大部分工作都要自己来。以上就是用 PS 画漫画的基本过程，也是基本理念。

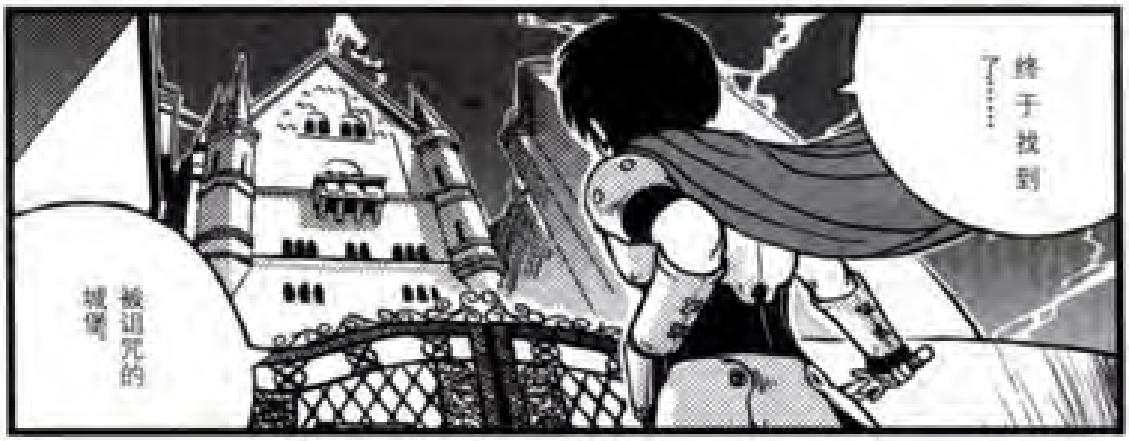
带有参考线的文档大家可以另存一份作为标准和模板，将来需要新建漫画文档时可以此为标准。

PS网点纸

Deleter screen in PS

利用PS也能制作各种各样的漫画网点纸，并应用到漫画中去，这些在下一课里会有详细的讲解。

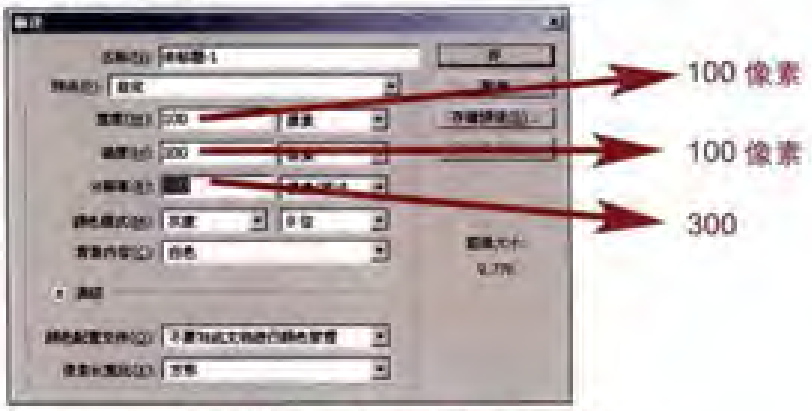
下图就是用PS画的，是不是和手绘漫画没什么区别呢？



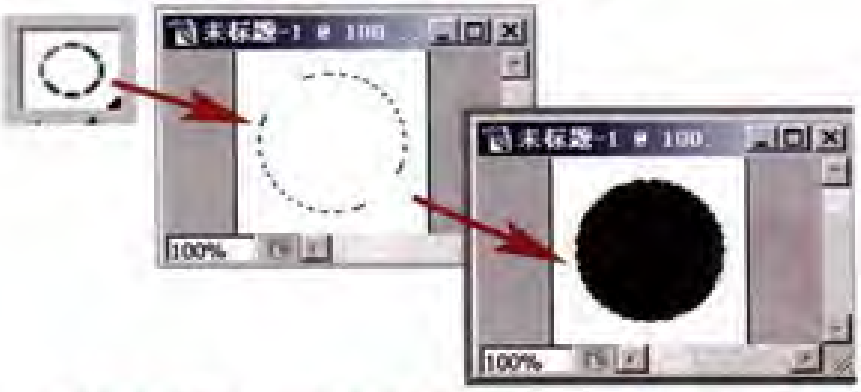
第九课
PS网点纸制作（上）

从点开始制作网点纸
Begin from a dot

上一课我们演示了 PS 绘制漫画的简单过程，其实用过 PS 的朋友应该都能明白使用 PS 绘制漫画并不难，难就难在一些漫画效果制作。本课就来讲讲如何使用 PS 制作网点纸。



先新建一个 100×100 像素的图。

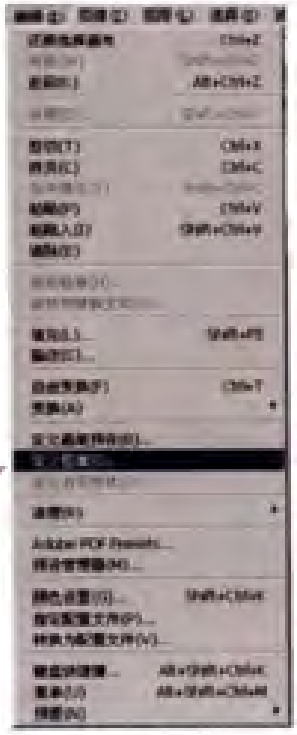


在画面的正中，一定要是正中，按住 Shift 键，使用【圆形选框工具】画一个圆，不要靠边，圆的大小与边框的距离必须上下左右都一致，然后填充成黑色。

定义图案的妙用

Define Pattern

Ctrl+A 全选此图。



在【编辑】菜单中选择【定义图案】，那么，刚才的圆就成了网点纸了！

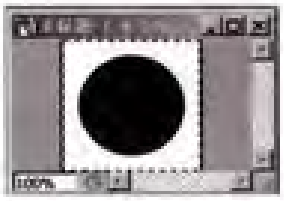
先别关闭刚才的文档，马上新建一个 A4 大小的文档。

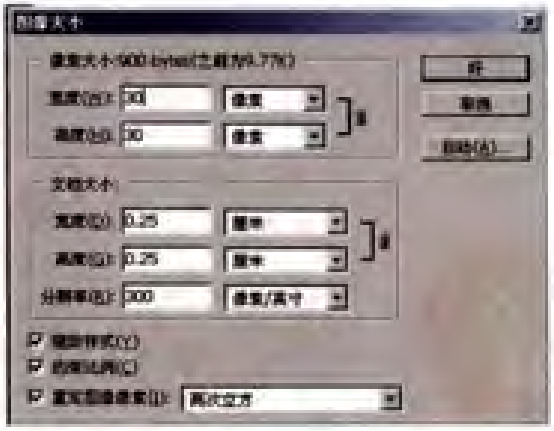
按快捷键 S，选择【图案图章工具】，神奇的事就要发生了！

此时图章工具的图案列表中会出现刚才建立的圆形，位置如上图箭头所示，选择此图形，然后直接在 A4 文档上，如同画笔一样地画吧，整齐的网点纸就出来了！

非常方便！

由于黑点是随意设定的大小，还需要调整才能使用。

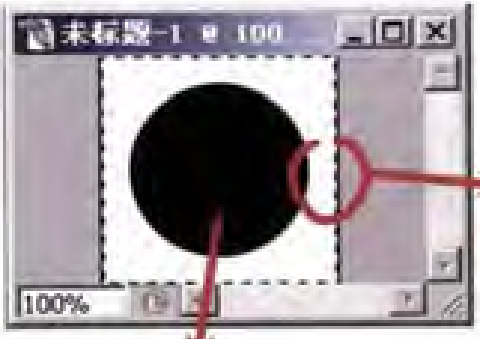




切换到圆点文档，现在把它的大小改为 30 像素 ×30 像素，然后全选，再定义图案试试吧。

通过这种方法，可以得到更细的网点。因为漫画家不可能只需要一种密度的网，所以要自己去不断地调试和更改，直到能够满足自己的漫画要求为止。

多做几种网点来试试吧，点状和线状网点的原理都是一样的。



组合后间隔会变为原来的两倍

点的大小

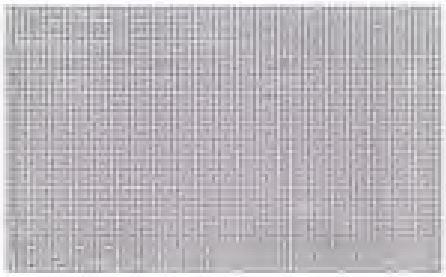
制作网点的时候需要考虑网点的大小和网点间的间隔，还有就是网点是否位于正中央，如果偏了，不是说不能作为网点，而是风格比较诡异。大家可以自己研究一下，其实就是运用了 PS 的图案原理。

网点纸的角度问题

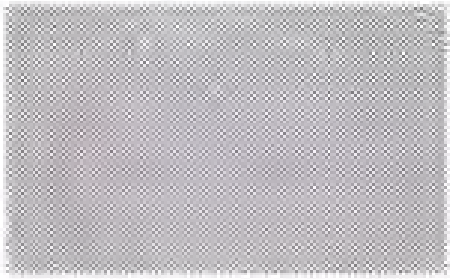
About angle

当你找好了点的密度，做出适合自己的网点纸时，还不能直接使用。如果你仔细观察的话会发现，漫画里的网点纸是按45°排列的点。

但是PS中制作出来的网点纸是垂直90°排列的，所以，当你制作好了合适密度的网点，我们还需要把它旋转一下，转到45°角，再重新使用【定义图案】来取样一次。



90°交错的网点纸



45°交错的网点纸

可以使用【图案图章工具】（S）在一个空白文档上涂抹图案，再将图案旋转（Ctrl+T）到合适角度，使用【矩形选框工具】（M）选择一部分，定义图案。

之后，直接使用【图案图章工具】（S）就可以像画笔一样绘制网点了！

网点纸实际应用

How to use pattern

先画好线稿，注意线稿必须画在独立图层上。

在线稿图层之上新建一个图层，按前面提到的方法涂上网点。

然后把网点图层的混合模式修改为【正片叠底】即可，因为定义成为图案后的网点纸是带白色底色的，这样可以更好地体现出网点的独立性。

凡是网点图层我们都将它的混合模式设为正片叠底，这样用起来就好像真的网点纸一样，当它们重叠时可以合成新花色的网点纸。

第十课
PS网点纸制作（中）

将任意图案转换成网点纸

Conversion

上一课我们说了 PS 的几种制作网点纸的方法，然而 PS 除了可以制作公式化的点状网点纸以外，还能把普通图片转换成网点纸，大大地提高了漫画家的工作效率。

利用 PS 的这一功能，漫画背景就可以轻松地搞定了。下面马上开始这一课的学习。

先在 PS 中打开一张图片，我们要把它转换为网点纸。

改变颜色模式

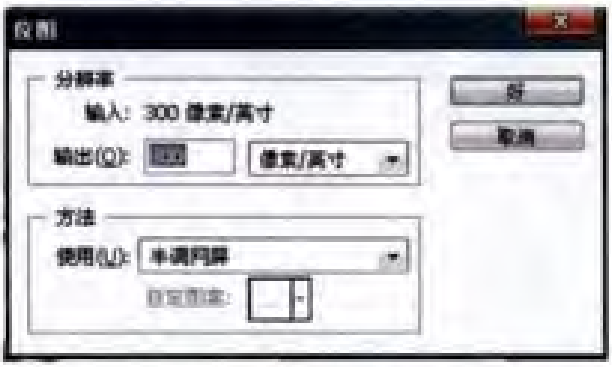
Changing color mode

把图片的图像模式改为【灰度】。

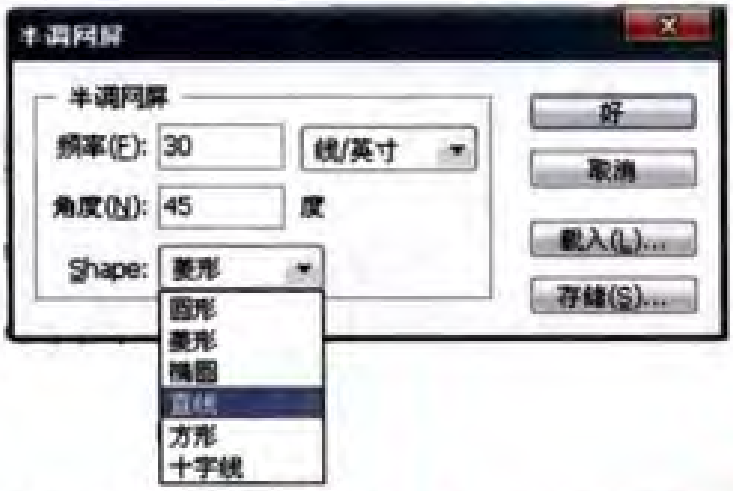
再把图片的图像模式改为【位图】。因为彩色图片不能直接转换为【位图】，所以才有上一步。

调整位图输出

Adjusting bitmap exporting



此时会出现位图转换的选项，一般设为 300 或者 600。300dpi 的网会比 600dpi 的大。

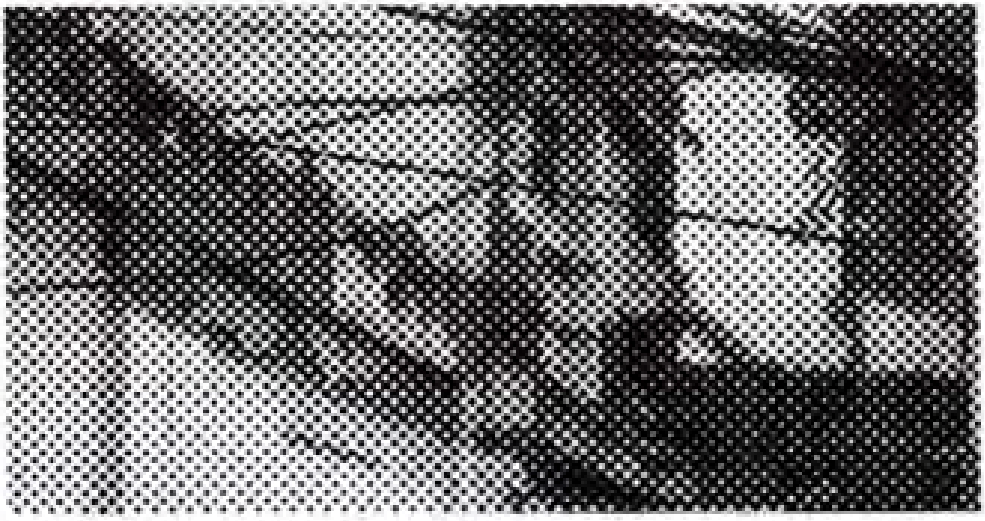


频率的数值越高，点越细，建议按自己实际需要设定，因为要转为网纸的图片，大小不同，可能效果也不同，最好多试几次找到最佳效果。

角度选 45° 。

Shape 就是形状的意思，自己选吧，一般选圆形。

按照前面设定产生的效果。我们再试试其他数值吧。

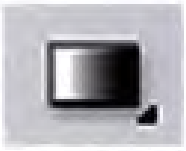


这是放大后的效果，图片成功转换为网点了。

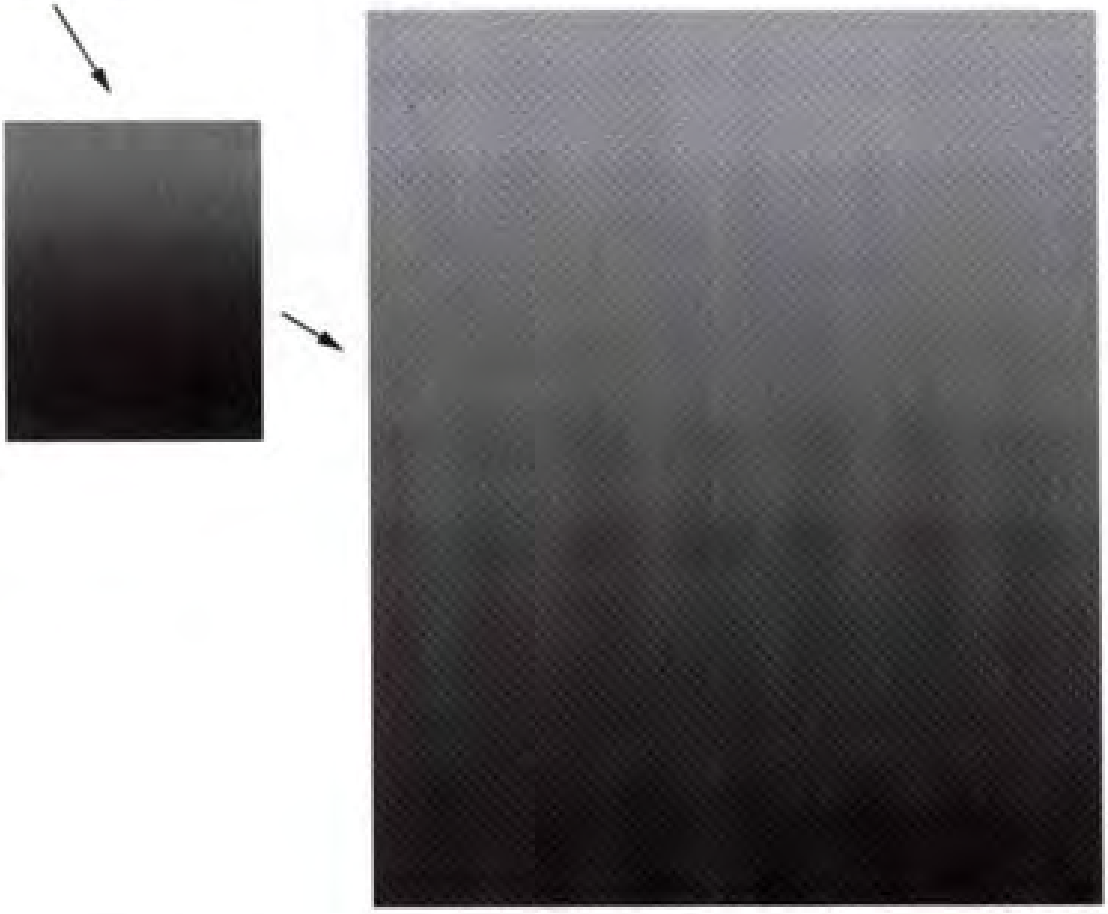
重做一次，这次转换为位图的时候分辨率设为 300，频率设为 60，网点变得细腻了。大家可以按照自己需要来调节位图输出的分辨率和频率。要注意的是转换完毕后，还需再把颜色模式改回灰度才可以正常使用。

渐变网点纸

For advanced



渐变工具



图片能够变成网点纸，按照同样思路，单色或者渐变色也行得通。先在 PS 中绘出渐变色，然后参照前面讲解的转换为网点纸的方法，可以得到渐变网点纸。

制作好的网点纸可以保存为 PSD 文档，在需要时调用，非常方便。

第十一课
PS网点纸制作（下）

CS辅助PS制作网点纸

Using CS files in PS

尽管 PS 可以制作网点纸，但是其制作原理仍然是很机械化的，相比之下，另一款专用于漫画绘制的软件 Comic studio 在网点纸的制作上则相当专业。

也有许多人并不习惯于 Comic studio（简称 CS，下同）的操作，而更偏向于 PS，那么我们可以借用一下 CS 的网点纸优势来辅助 PS 画漫画。

首先，你的电脑里需要安装 CS 软件，关于 CS 软件的使用可以参考本书后面的内容。

然后，你需要在 CS 软件中导出其附带的网点纸文件，格式是 PSD，本书后面章节含有此操作的教学。

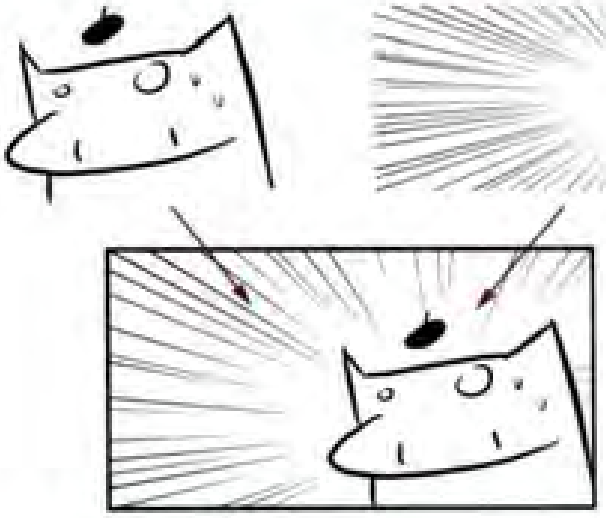
如此一来，在 PS 中就可直接导入 PSD 格式的 CS 网点纸了。

导入CS网点纸到PS中

Input CS files to PS

CS的速度线，结尾会越来越细，
是完全仿真的专业网点纸。

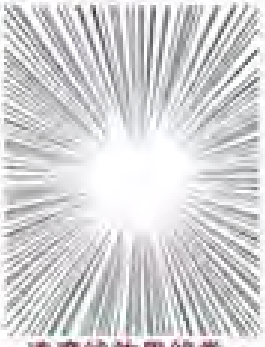
PS的直线工具太平均，
而且一根根绘制的话也麻烦。



于是我们可以直接把CS的网点导入到PS中使用。
利用CS对PS进行辅助来画漫画，效果极佳！

制作PS网点纸库

Stocks patterns for PS

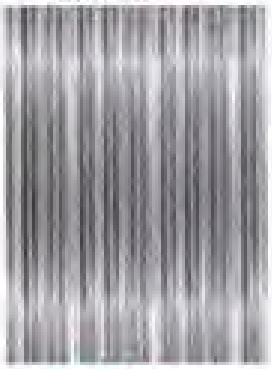


速度线效果线类

心情效果类

例如左边四类网纸，PS 制作起来都比较困难，所以最好在 CS 里制作并生成 PSD 备用。

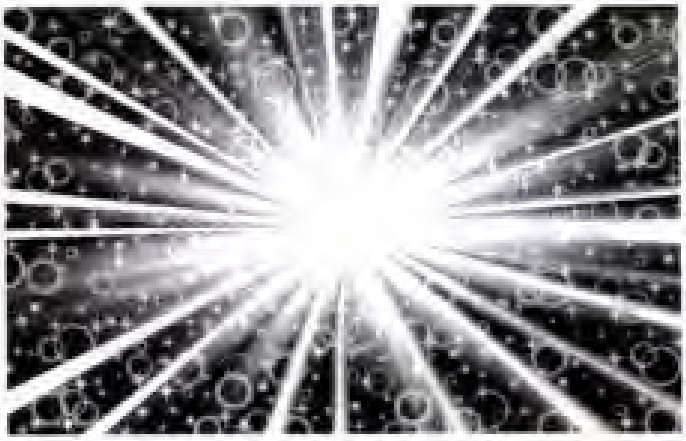
天空景物类



特殊磨砂类

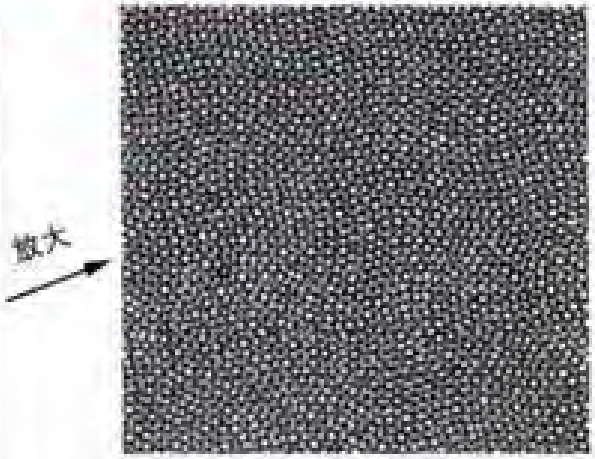
建议有耐心的朋友应事先在 CS 中挑选大量适合自己的网点纸，并转换、归类，随时调用。

转换时建议使用 600dpi 以上的分辨率，效果最佳。



截取CS网点纸到PS图案中

Input CS files to PS



像这种网格，PS是难以制作的，但是按照本书之前教程，我们可以先在PS中打开一幅CS网点纸，然后再用【定义图案】的方式把它导入PS中。

使用此方法很简单，需要注意的是不要选择带渐变颜色的网点纸来定义，这种方法只适合定义一些机械化的网点。

另外定义时选择的范围可以大一些，以便使用时更好地还原原网点纸的效果。

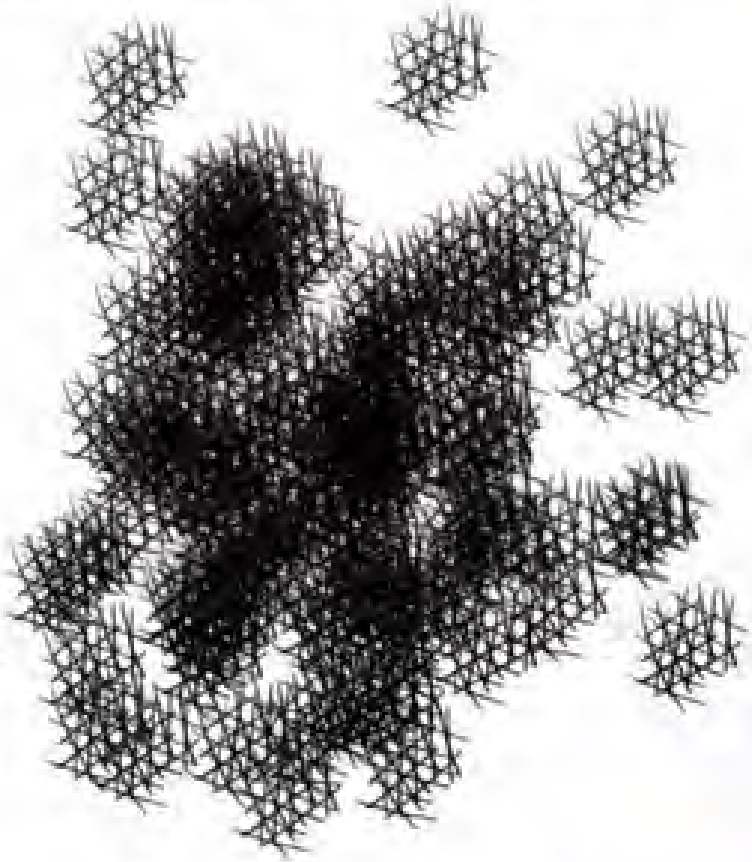
第十二课
PS漫画素描效果

PS素描感

Define brush

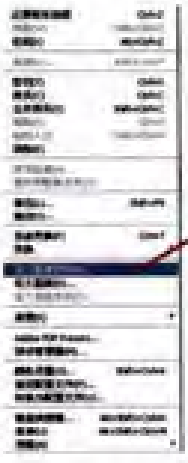
之前我们教过了使用 PS 制作网点纸的技巧，但是有些时候太依赖网点纸的话，网点纸和线条之间会太过分明，漫画有时候就是需要一种笔触感、手绘感，如果表现效果的时候完全依赖网纸，那么就和黑白插画无异了——漫画的灰度就如同画彩色插画时的“上色”一样了。

本课要教的是，如何用 PS 做出手绘的半网点纸效果。



先来新建一个 A4 文档吧，再新建一个图层。

每次制作网纸或者效果的时候，最好用和漫画文档相同的尺寸，这样才能即时得到最佳效果。



在新建的图层上画上几笔比较有素描感的杂线，

然后在菜单中选择【定义画笔预设】。

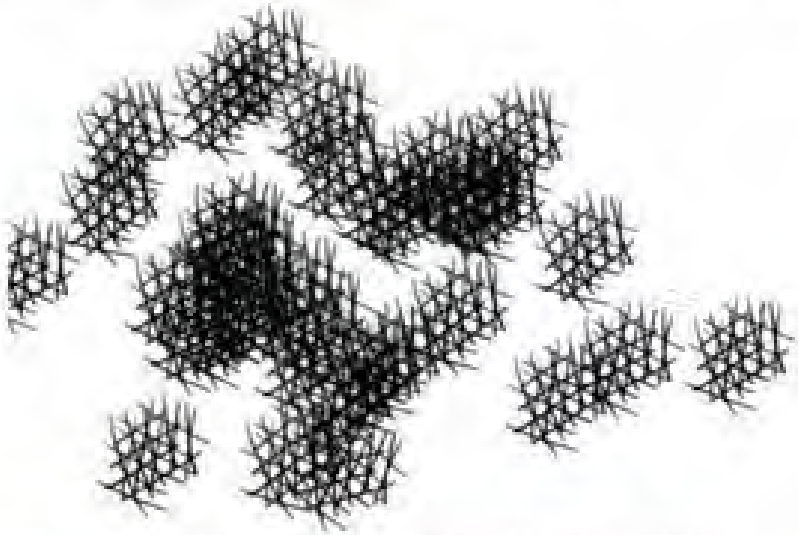
设置自定义画笔

Setting custom brush

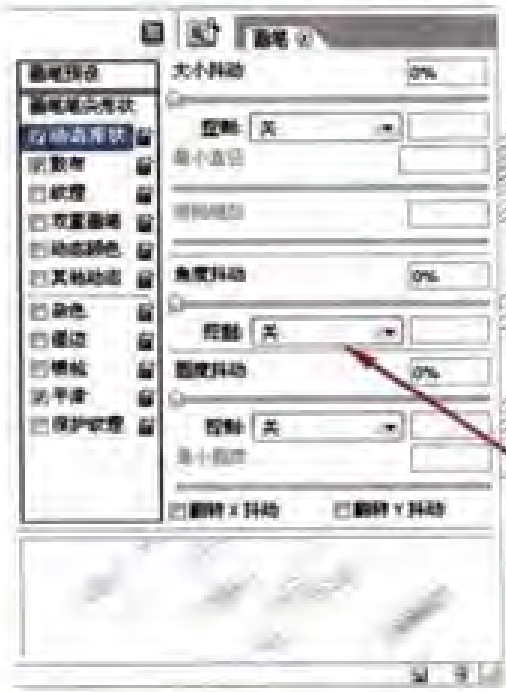
起好名字以后，你就拥有自己制作的画笔了。
但是要达到效果，我们还得设置一下。

动态画笔

Dynamic brush



看！以上就是效果，是不是比机械化的网点图案更有一番感觉？



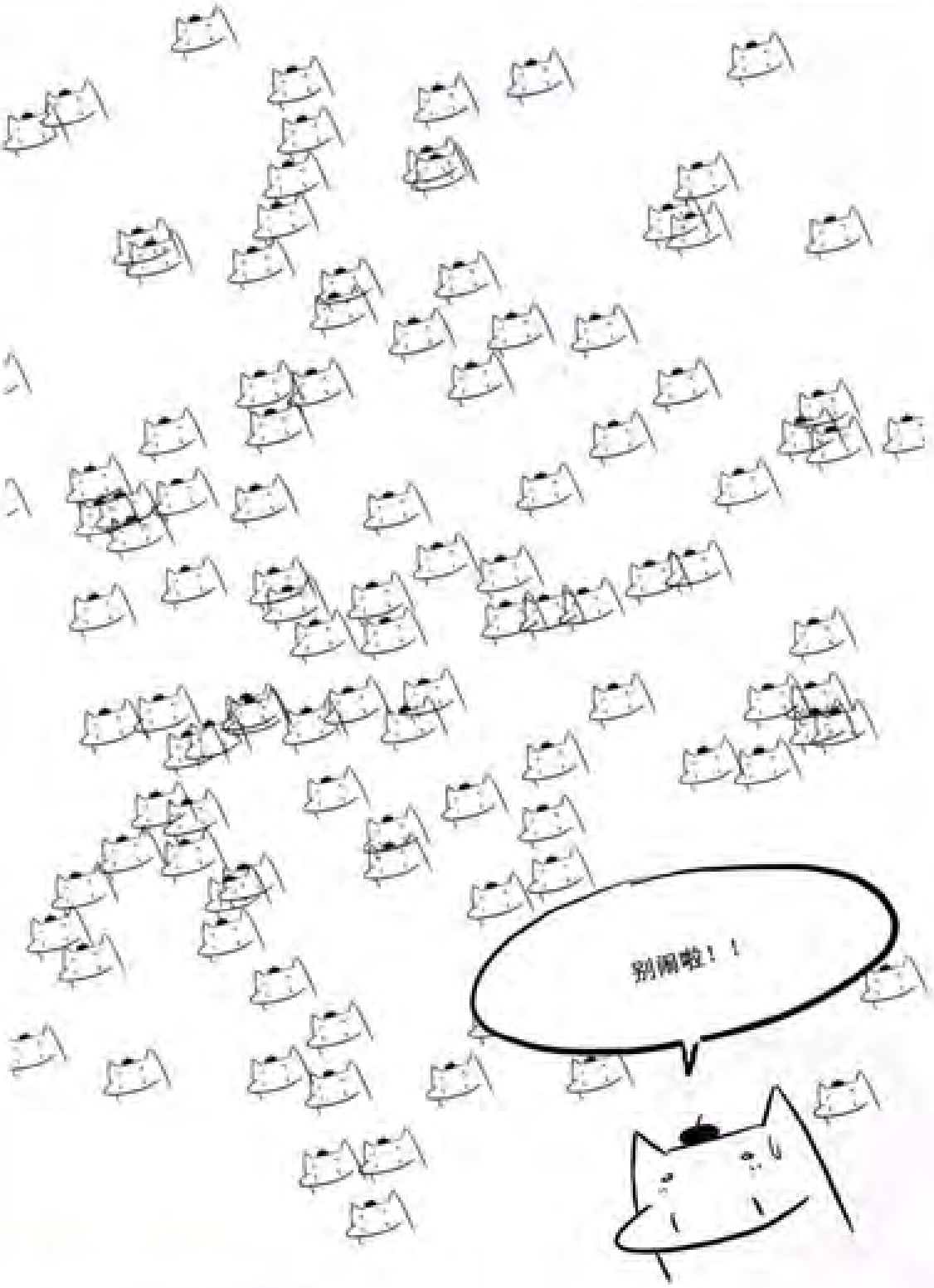
如果按照刚才的调整，去除此选项，就可以获得同方向的素描线。

自定义画笔的应用

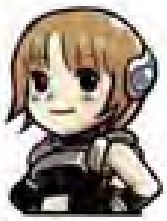
Application

效果比网点感觉好呢！

大家可以按需要自己制作一些特殊的画笔。


别闹啦！！

第十三课
PS漫画音效字



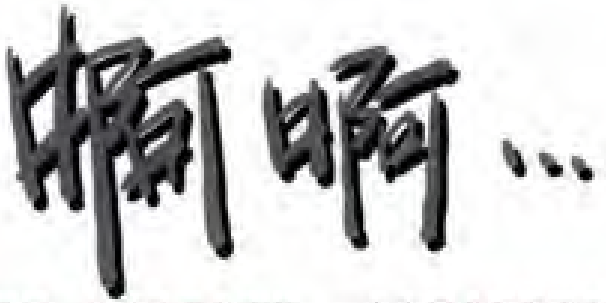
用图章工具书写音效字
Writting sound effect characters

本课我们来继续发掘PS在漫画方面的潜能，看看PS如何做出漂亮的……

首先，按“S”快捷键调出【图案图章工具】，可以直接写音效字，这个大家可能没想到吧？手写的音效字很有感觉，单页可以考虑“画”出音效字。

音效字的灵活绘制

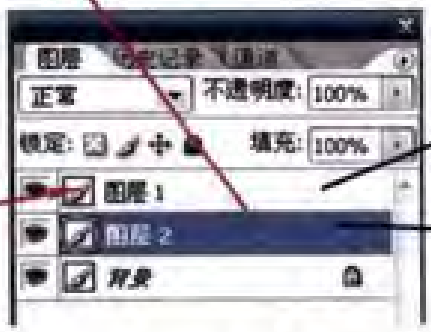
Ways to write sound effect characters



上图的效果，其实是两个图层，一个先用【图案图章工具】(S) 画出来的，然后下面黑色的图层是……

1. 在音效字图层（图层1）下面新建一个图层，并让它保持选定状态（变蓝）。

2. 按住 Ctrl 键单击图层1的缩略图方框。



这个就是网点的“啊啊…”

单击这里

空白图层

图层 1 所有内容，都会变成被选择状态。

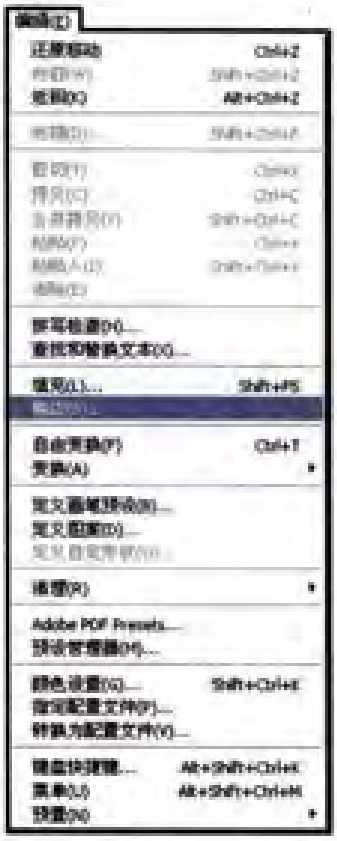
接下来就简单了，填上黑色（图层 2），然后拉开一点距离，就和最上面的效果一样了（图层 1 叠在上面嘛）。

关于描边

About stroke

接下来，要说的是文字描边效果，很简单。

小猪怎么了？

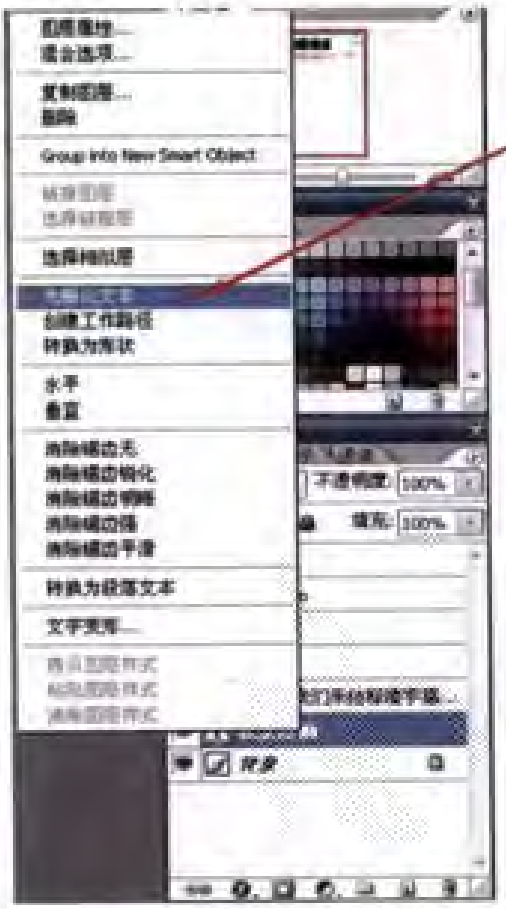


在相应图层上选择【编辑】-【描边】。

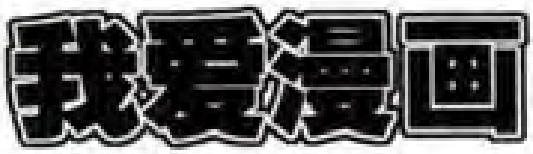
原来这里有一个白色字的图层，
小猪在惊叫！！

我爱漫画

现在，我们来给标准字描边看看，这是用【文字工具】(T)输入的字，此时的[描边]选项是灰色的……不行……



来，光栅化文本试试！在文字图层上单击鼠标右键，选择【栅格化文本】，再描边。



成功了！
先描个白边，再描个黑边，很好看！

用前面的方法，选择文字图层后填充网点。

嗯嗯，结合几种效果的效果……

画出音效字

Draw characters

如果你的字迹不佳，那么可以考虑以下办法，把字给画出来。

先写出大概字形。

然后加工，画出来。

或者如之前所说，以原来的黑色字为蓝本，通过选择、填充，得到网点字。

完成！效果还是不错的！

音效字范例

Samples

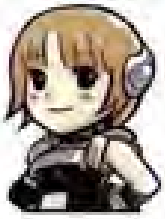
啊咚啪

啊 咚 啪

啊

咚 啪

第十四课
PS漫画卡照片技巧



关于取材
Date collecting

有些时候漫画里需要参考一些真实的景物，虽然漫画家可以把照片通过 CS 或者 PS 转换成网点，但是由于转换功能的约束，有时候并不能得到满意的转换图，需要亲手绘制。

今天我们来模仿手绘漫画家是怎么参考素材来作画的。

先来说说什么叫取材。

漫画家有时候会因为资料不足而外出收集，比如背景、文化知识、历史资料等，但是现在有了互联网，一切就轻松多了。

背景的收集主要靠拍照来获取相似的景物图片。有些动作类漫画，作者可能画不出复杂的动作，这就需要找个模特来摆出姿势，拍照参考。

通过照片、文字或者体验，给予读者最真实的而不是捏造的漫画世界观，是很敬业的做法。

有些漫画家为了取材，会亲自去体验、打工，也有因为取材被人揍一顿的。

拍摄素材

Taking some pictrues

如果您也为了漫画而外出拍照，一般不外乎两种主题，一种是景物，一种是人物（动作）。

如此一来，必须遵照一些要求。

景物照片

1．首先是版权问题，如果要完全按照照片来绘画，最好是自己拍的，而不是从网上随便下载的图片。

2．如果使用网上的图片，最好只用作是参考而不是临摹。
别人的摄影作品也是有版权的呢，要尊重！

人物（动作）照片

1．还是要注重版权，不能随便使用他人的照片，最好找个朋友给你当模特。

2．如果参考的是衣服，也要考虑衣服设计的版权，有些是可以使用的，有些是不能的，要注意。

无论是漫画还是插画，都不应该直接使用未经授权的他人的照片，否则即使画得再好，也是没有意义的剽窃之作。

导入照片到PS中

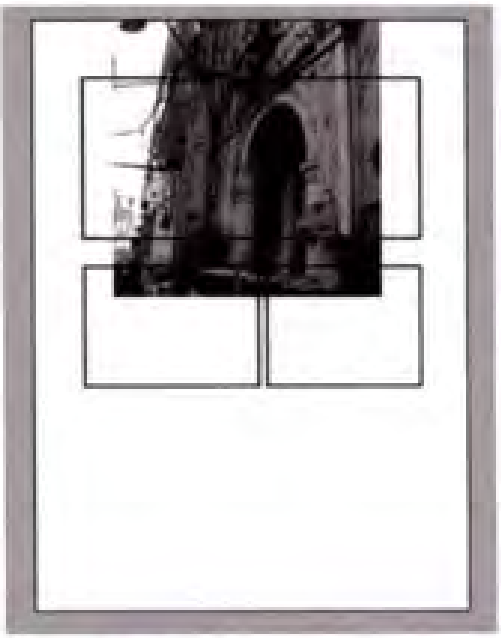
Import pictures to PS

了解了一些注意事项后，我们就可以开始用 PS 来“卡照片”了。

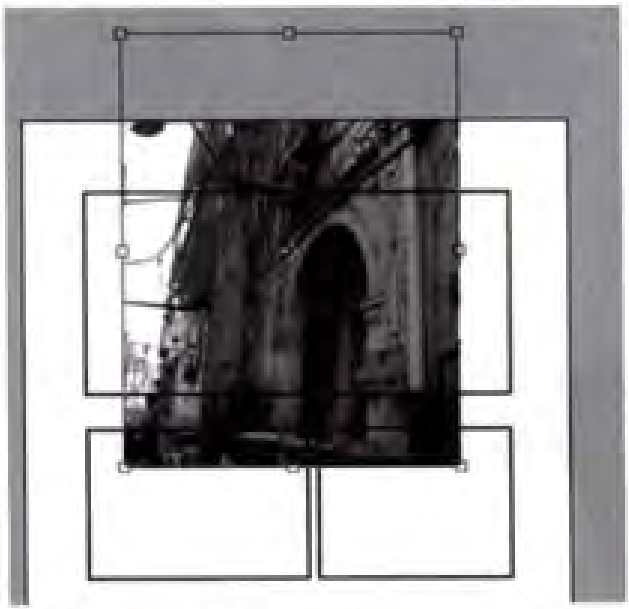
左边是笔者拍的一张照片，直接转为网点不合基调，笔者决定用数位板描一次。

首先，打开 PS，设好漫画分格的文档，同时打开图片文档。

按住 Ctrl 键，可以把图片文档拖入漫画文档中，此时因为漫画文档的颜色模式是【灰度】，所以景物照片变成黑白的了。



调整图片所在图层，在它上面新建一个图层，用自己的笔触把照片描下来。一般手绘时漫画家都是用透写台来进行此操作的，现在有了数位板和电脑就方便得多了。

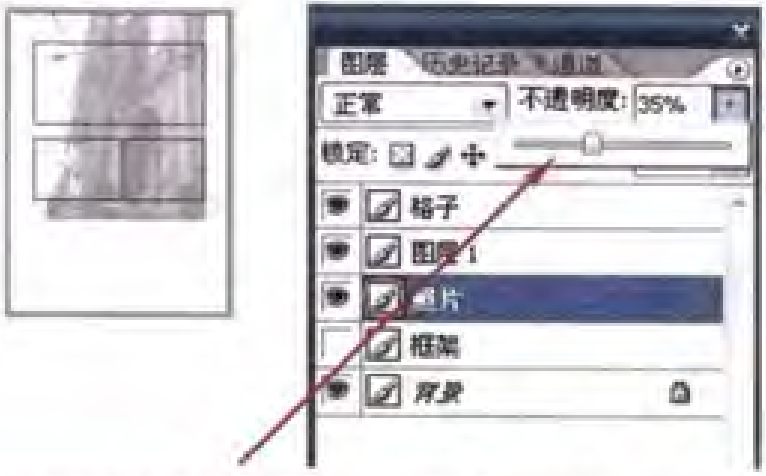


按 Ctrl+T 组合键可以自由变换图片的大小和位置。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

卡照片技巧

Draw upon the picture



调整照片图层的不透明度，就可以在上面的【图层 1】上“卡照片”啦！

唰唰唰几笔，就画完了，当然大家可以画得更细致一点。

卡照片其实很简单，许多漫画初学者可以使用照片来准确画出需要的背景或者人物动作，但重要的是对他人照片版权的尊重，宁愿画得差一点，也不要随意剽窃他人的版权哦！

动作描绘

Catching the pose

对于不善于绘画人体动作的画手，可以请身边的朋友帮忙摆出姿势，拍照后再用卡照片技巧参考动作，并加以艺术加工，成为与原照片不同但却更漂亮的人物和画面。

© 阿布丁 · 原创漫画反应堆

04 Adobe Photoshop 画漫画技巧篇

■ Adobe Photoshop中不对眼的技巧，放到绘制漫画中怎么就那么好用！

© Oran 猪

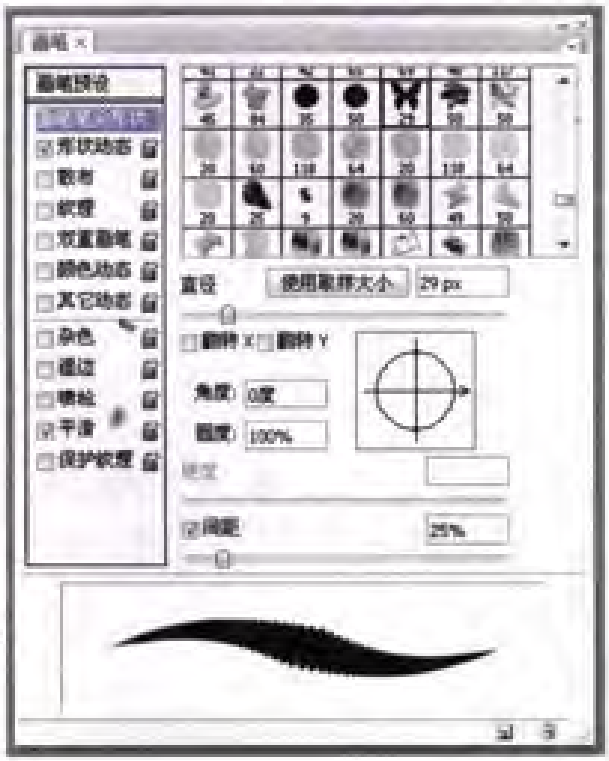
第十五课
PS素材活用

素材的库存
Material collection

经过前面的学习，我想大家应该已经学会如何制作可用于漫画的素材，下面就让我们来总结一下在漫画中必须用到，也必须存储起来备用的素材吧。

如果你经常转换工作环境或者电脑，下面这些素材都是你应该随身带在移动硬盘中的“武器”！

01 自定义画笔



多种多样的PS画笔是最直接的绘制工具。而PS会自行把它存储在画笔库中，当你自己制作了特殊的画笔，也可以添加到画笔库中。

在画笔面板上单击右上角的黑色三角形，可以扩展画笔库，主要操作如下。

复位画笔：把画笔库复位到最初安装 PS 时的情况，复位后画笔库只存在软件自带的部分基础画笔，所有新增的画笔都会消失，慎用。

载入画笔：载入已经存储好的外部画笔文件（*.ABR），与存储画笔相对应，载入后画笔库会增加所载入画笔资料于画笔库列表最下方。

存储画笔：存储当前画笔库中所有画笔资料为一个文件（*.ABR），非常方便利用移动硬盘携带，存储后，在其他电脑的 PS 中可使用载入画笔选项载入该文件。

替换画笔：类似于载入画笔选项，但此选项会先将画笔库中所有画笔删除，并完全替换为新的画笔库，慎用。

02 自定义色板

和画笔一样，色板同样可以全部打包存为一个文件（*.ACO）以供备份，而扩展面板中主要选项的功能也和画笔面板类似。

复位色板：将色板库中所有颜色恢复到最初软件自带的颜色，新颜色会被删除。
载入色版：在原有色板基础上增加颜色，接受文件格式为 *.ACO。
存储色板：将当前色板库所有颜色存为一个 *.ACO 文件。
替换色版：删除当前所有颜色后载入新色板。

03 自定义图案

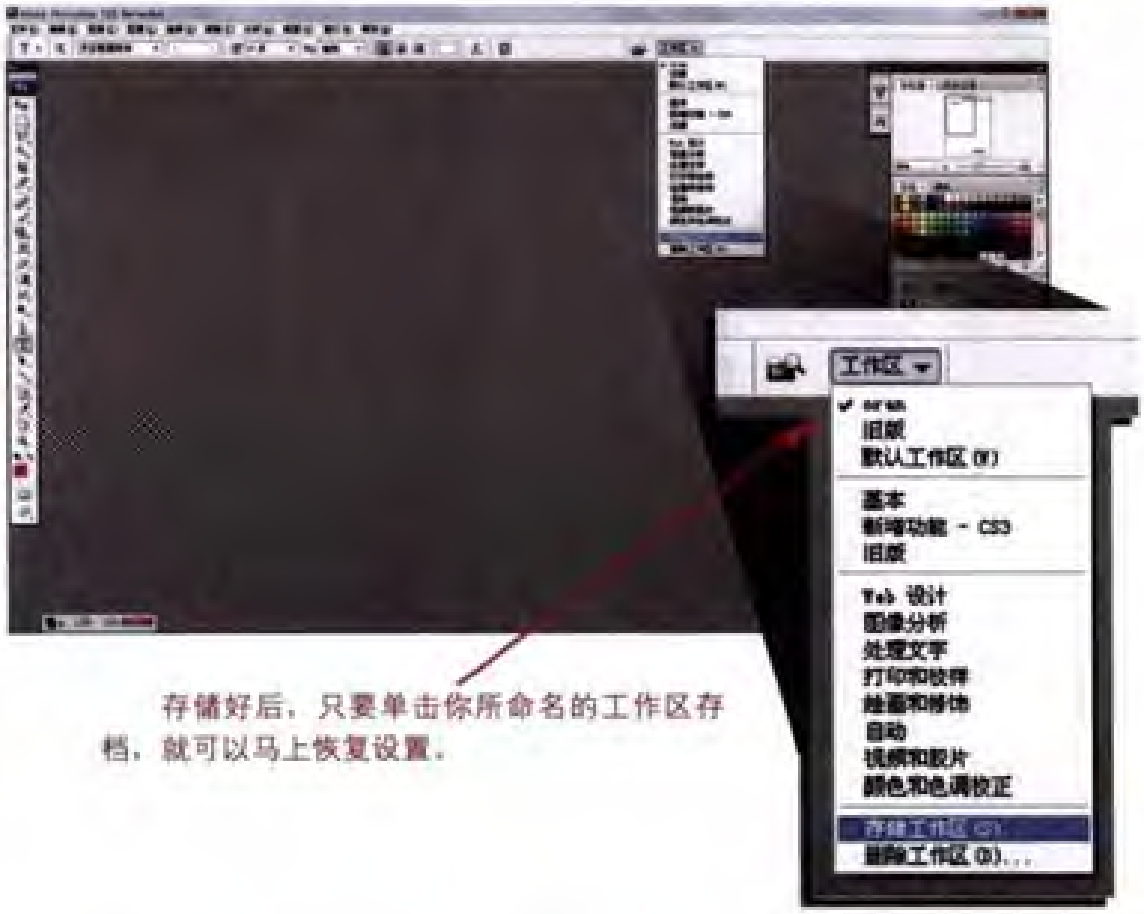
图案图章工具里的各种即时网点纸是画漫画时非常重要的道具，很有备份的必要！

按键盘上的 S 键后按照上图来操作图案吧，其实基本和前面说到的相同，存储后会生成一个包含全部已有图案的 PAT 文件。

复位图案：将图案库中所有图案恢复到最初软件自带的图案，新图案会被删除。
载入图案：在原有图案基础上增加图案，接受文件格式为 *.PAT。
存储图案：将当前图案库所有图案存为一个 *.PAT 文件。
替换图案：删除当前所有图案后载入新图案。

© 阿布丁 · 原创漫画反应堆

04 自定义界面



存储好后，只要单击你所命名的工作区存档，就可以马上恢复设置。

当多人使用同一台电脑进行绘画工作，而大家对于软件界面的面板位置各有所好时，可以通过这个操作来达到皆大欢喜的结果。

只要单击上图所示的【工作区】，对当前的工作区界面进行存储，并命名，那么将来只要单击一下就可以马上将工作区界面恢复到自己喜欢的位置。

不过此项功能只能在单台电脑上实现，不像前面的素材可以备份为文件，然后转移到其他电脑上使用。

备份与活用

Backup and use

除了以上提到的各种素材可以通过备份来方便工作环境的转移外，别忘了平时制作的网点纸文件（*.PSD）也应该有意识地存放在一起，以便随时调用。

如今网络上的电子邮箱容量越来越大，可以考虑通过网络来存储、交流、共享素材，也不失为一个好方法。

让我们无论到哪里，都能轻松画漫画，这才是无纸漫画的优势所在。

© 阿布丁 · 原创漫画反应堆

第十六课
描边与填充的活用

利用描边功能制造层次感

Making sense of hierarchicy

前面提到过的 PS 的【描边】功能，应用在漫画绘制上功能是相当强大的，能够为我们省略许多繁琐的步骤，下面我们就来看看【描边】到底能给我们带来怎样的帮助？（关于描边的使用方法请参考第十三课）

如上图，如果我们要在这一格漫画中加入黑色的音效字的话，效果会是怎样呢？

完成效果如上图，在较暗的画面下，黑色音效字不是很突出。

但是在给音效字描上一层白边后，音效字就像跳出画框一般的醒目！外框描白边也是手绘漫画中常用的技巧，可以增加画面层次感，在这里要实现这样的效果需要将音效字放在独立图层上。

使用描边功能实现这样的效果只是几秒钟的事，大大地提高了效率——如果用白色慢慢描出白边的话，那得花多长时间！

利用填充功能优化素材

Advanced filling

如果我们画的是彩色漫画，但是我们没有白色速度线的素材，只有黑色速度线，怎么办呢？

很简单，利用填充功能即可！

按住 Ctrl 键后，用鼠标单击【图层】面板上速度线图层的缩略图，可以得到该图层的选区（请参考第十三课），然后我们新建一个图层，填充白色即可。

同理，填充功能还能给任意独立图层填充渐变颜色，让我们的漫画色彩更加富于变化。

活用描边和填充功能，能够使漫画效果的多样性大大提高。其关键在于要清晰地掌握功能的原理，而不是死记硬背操作步骤。

© 阿布丁 · 原创漫画反应堆

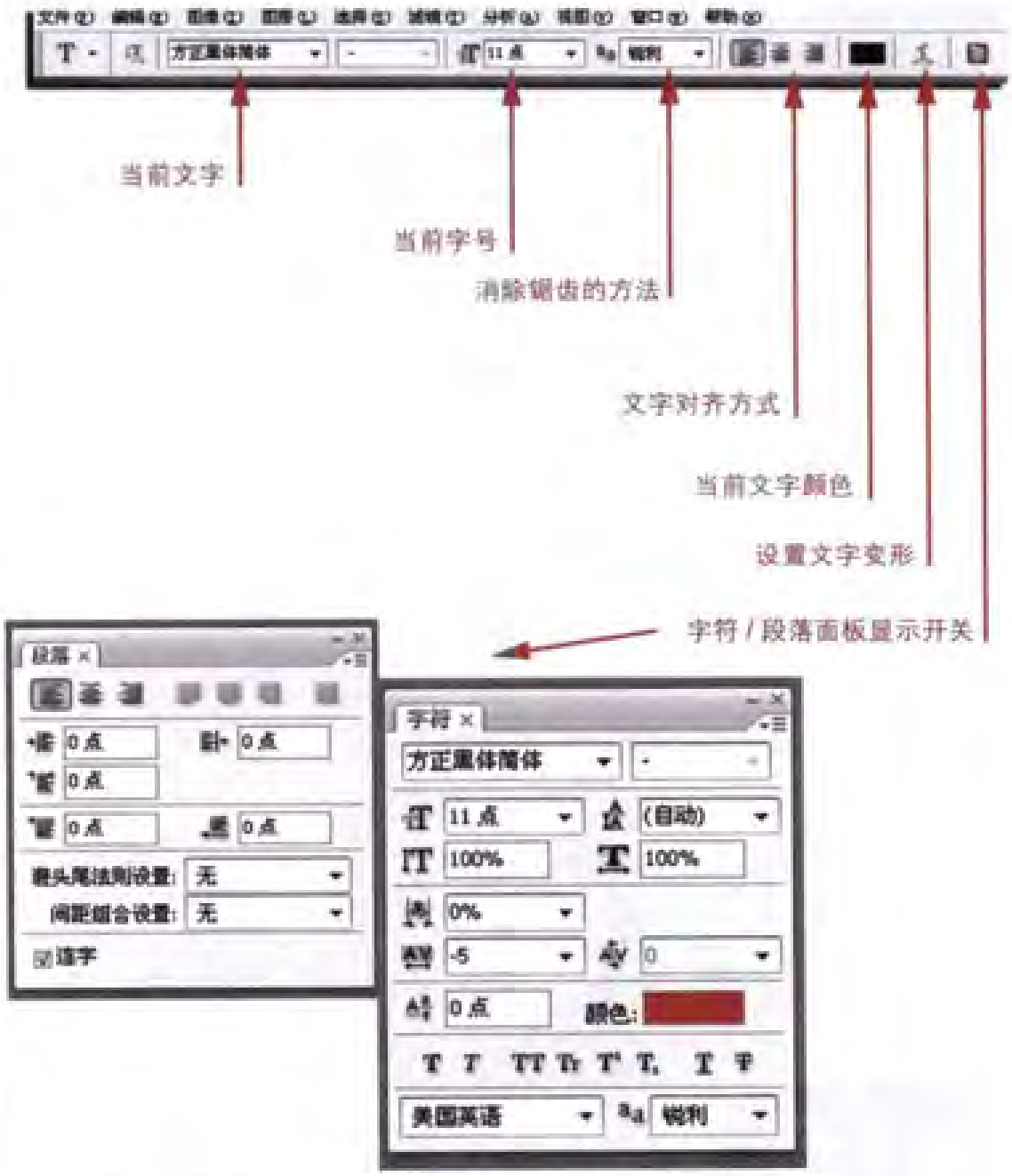
第十七课
PS文字输入

PS文字输入基本设置

Adjusting text input

漫画绘制进入无纸化时代以后，文字的输入和编排往往不再由编辑负责，而是由漫画家自行包办，下面我们就来看看在 PS 中对漫画进行文字输入的要点。

选中文字工具（T），可以看到上方面板会出现相关的配置。



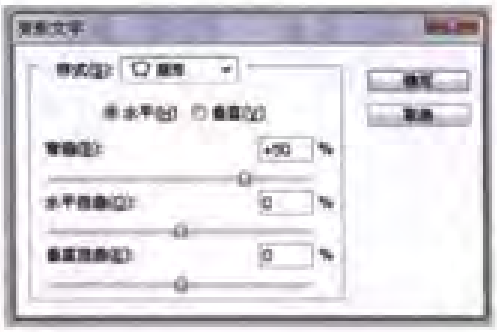
这里的各项功能和设置都非常直观和简单，基本上跟普通的文字处理软件如 Microsoft word 类似。大家可以亲自试试，熟习一下。

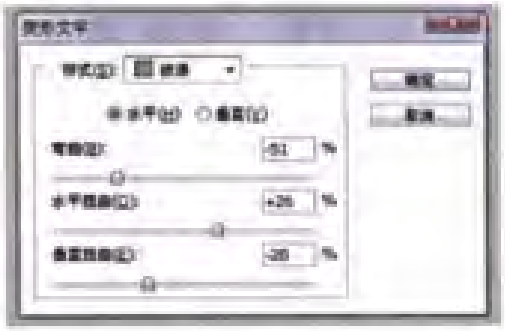
所有的操作需先将文字选定后再进行。

文字变形

Modifying shapev of text

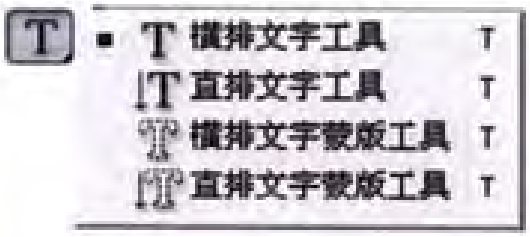
使用文字变形工具可设置大量常用、有效的文字变形，选定文字图层后点击文字变形选项，即可开始调整文字的变形参数。





文字的方向

Heading of text



用鼠标左键长按工具栏上的文字工具图标，可以看到全部 4 种文字输入工具，而我们常用的一般是横排文字工具和直排文字工具

T 横排文字工具

横排文字工具和普通的文字输入工具用法是一致的。

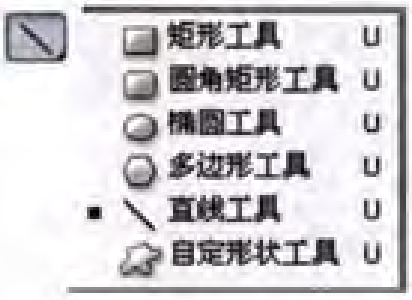
IT 直排文字工具

使用直排文字工具输入的文字从上到下行进，从右到左划分段落。

第十八课
PS多边形工具

PS多边形工具基本设置

Adjusting polygon tools



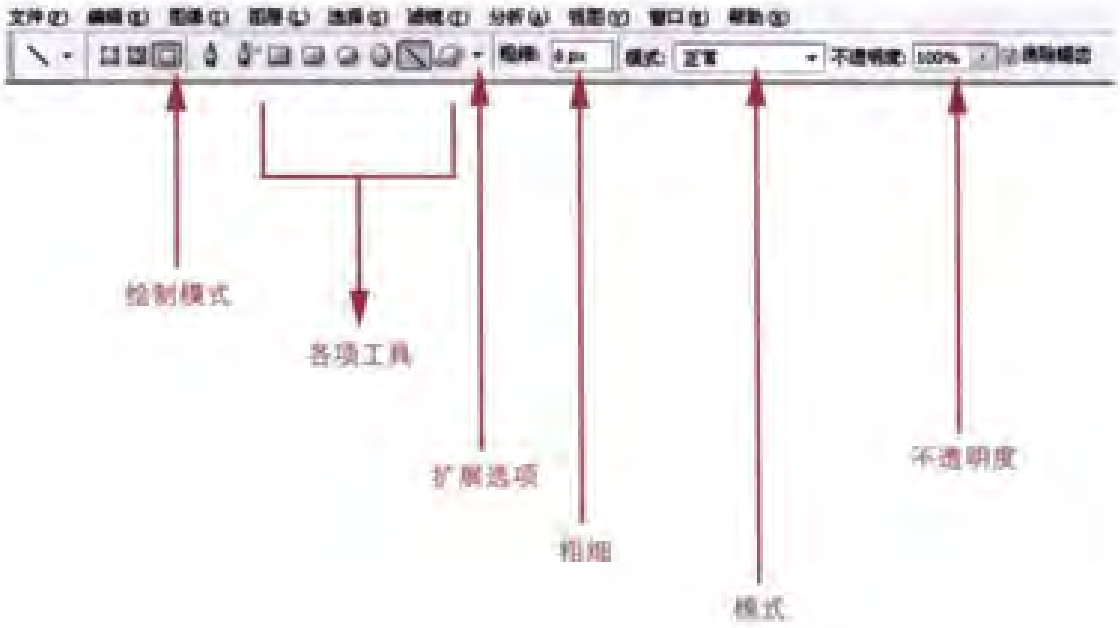
在PS中没有尺子辅助我们绘制准确性较高的线条，此时我们就需要用到多边形工具了。

在工具面板中选择多边形工具（U），可以看到它包含了许多的同类型工具。

此时，我们同样可以看到上方菜单面板也变成了对应的设置选项。

下面我们就来一一检阅这些绘制多边形的工具。

© 阿布丁 · 原创漫画反应堆



上图所示的工具栏中相应的设置方式如下。

绘制模式：不了解 PS 路径使用情况下一般点选第三项，也就是图中箭头所指。

各项工具：在这里点选和在工具面板上点选作用是相同的，这部分包含了——
矩形工具
圆角矩形工具
椭圆工具
多边形工具
直线工具
自定义形状工具

扩展选项：选用不同工具时，点击扩展选项后所出现的设置面板均不同。

粗细：顾名思义，对相关线条、棱角的粗细进行设定。

模式：类似于图层选项，一般选择“正常”，需要调整时在图层选项中调整即可。

不透明度：一般设置为 100% 即可。

各项工具的特点

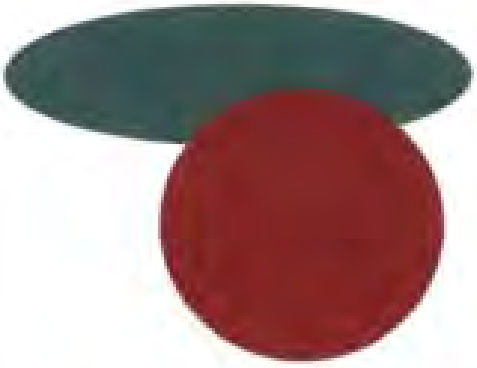
Ways to draw polygon

矩形工具

矩形工具，用于绘制方形。和前景色对应可绘制出实心方形，按住 Shift 键可绘制出正方形。

圆角矩形工具

圆角矩形工具，输入的粗细值越大，绘制出来的矩形棱角越趋向于圆。



椭圆工具

椭圆工具，用于绘制椭圆形，按住 Shift 键可绘制出圆形。

多边形工具

多边形工具，用于绘制正多边形，边数可以自行设置。

直线工具

直线工具，用于绘制直线。可以设置线条粗细，也可设置箭头样式。

自定形状工具

自定形状工具。

类似于图案图章工具，带有形状库，所有图案均为矢量，绘制出来不失真。

第十九课
无形的剪刀

PS选择工具

Tools of lasso

PS 中有各种各样的选择工具，它们的作用是选择需要的区域以进行局部操作。在手绘漫画中我们无法对已经画好的画面进行位移修改，除非把画纸剪下来拼贴，但是在 PS 中，所有的一切都是那么的灵活自由。

魔棒工具（W）

魔棒工具用于选择相同色系的范围，是最常用的选择工具，只要轻轻一点，同色系的范围就被选定了。

例如，我们来画一个闭合的圆圈，填入红色。

用魔棒工具点击圆圈中间，出现了虚线范围，说明圆圈中间的红色区域被选定了。

按住 Ctrl 键，此时相当于临时使用了移动工具（V），用鼠标拖动一下选区，可以发现选中的部分能够被剪切出来了！而且在取消选区以前，都能自由调整剪切部分的位置。

再如左图，如果我要让小猪的帽子飞起来，但是又不想擦除重画，应该怎样做呢？

套索工具（L）

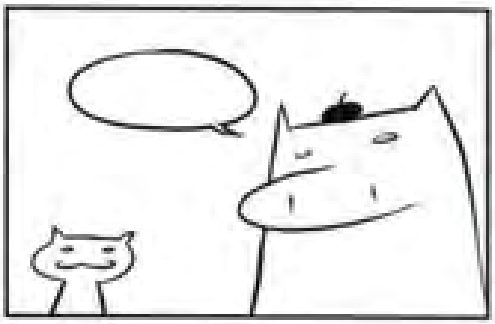
使用套索工具勾勒出帽子区域，双击鼠标左键会自动闭合选区，即可勾勒出很自由的区域。

多边形套索工具（L）

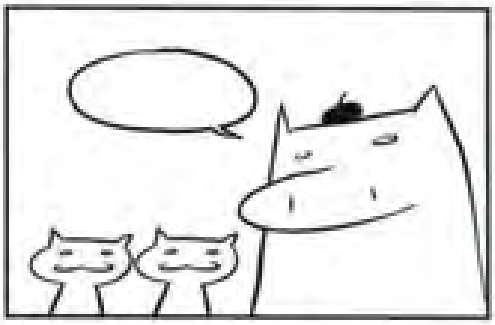
每单击一次多边形套索工具，可拉出一条直虚线来确定选择范围，可以勾勒出比较工整的区域。

使用以上任意一种工具框选帽子，然后按住 Ctrl 键剪切并移动，看！帽子飞起来了。

这样的一格漫画，如果我对左边猫咪的位置不满意，想要调整，而两个角色却又是画在了同一图层的话……



就可以按照前面的方法使用套索工具对其进行调整，而不必重画或者破坏原稿。



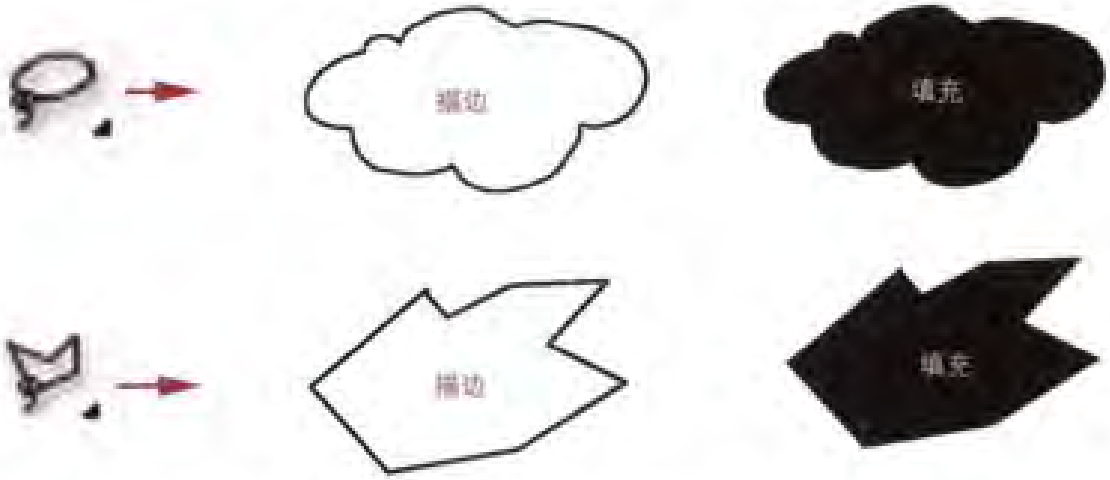
使用工具选择猫咪以后，还可以按 Ctrl+C 组合键复制并以 Ctrl+V 组合键粘贴，进行选区的克隆操作。这一点可以应用在绘制繁琐而又重复的画面上。

觉得大面积地上网点很麻烦吗？我们可以直接用魔棒工具点选格子内空白部分，当然前提是这部分是闭合的线条，然后再直接填充进网点，非常方便。

选择工具的绘图技巧

Using lasso to draw

我们说过，在 PS 中画漫画是使用【矩形选框工具】配合【描边】命令来绘制漫画的格子的，那么使用【矩形选框工具】配合【填充】命令的话，绘制出来的就是实心的矩形。

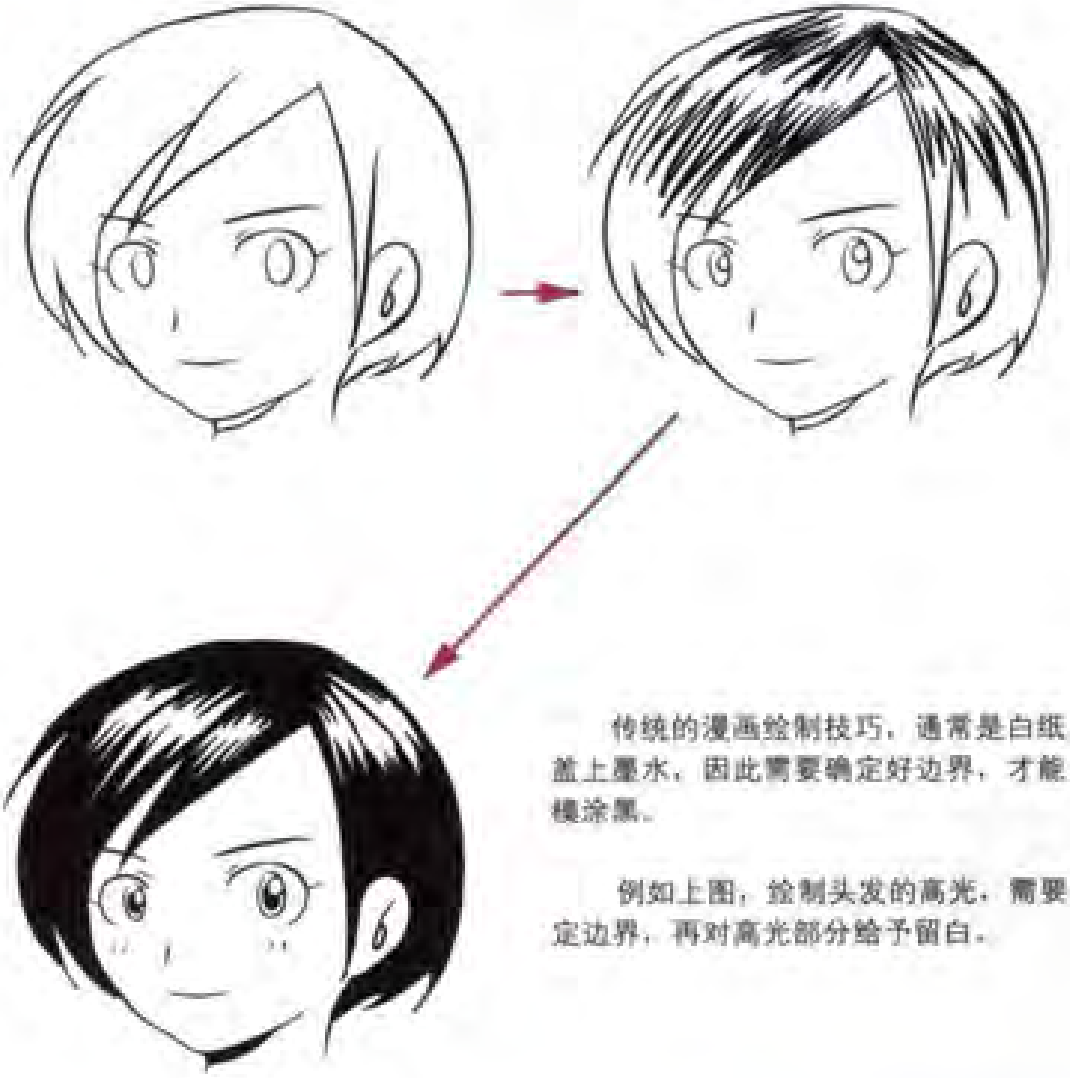


同理，利用这些灵活的选择工具，也可以成为绘制图形的一种方式，其特点是使用【描边】功能绘制出来的线条是粗细一致的，在绘制漫画背景时可以大派用途。

第二十课
质感的表达

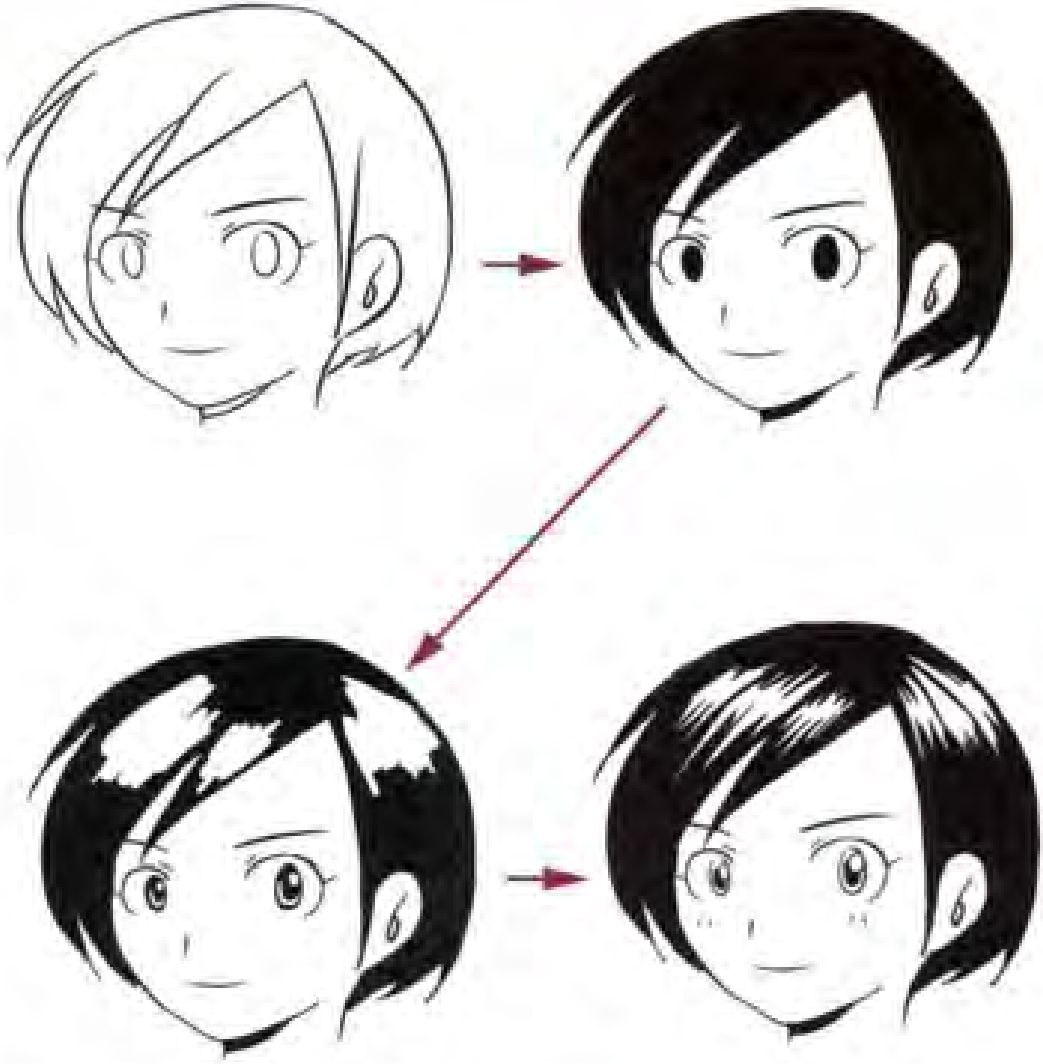
无纸绘画技巧

Nopaper drawing



传统的漫画绘制技巧，通常是白纸上覆盖上墨水，因此需要确定好边界，才能大规模涂黑。

例如上图，绘制头发的高光，需要先确定边界，再对高光部分给予留白。



而无纸漫画则完全不同，同样以绘制头发高光为例，可以先避重就轻地把黑色区域涂黑，然后，灵活地切换到橡皮擦工具和画笔工具，自由地调整高光。看似步骤多了，其实这样省力省心，比起手绘时小心翼翼地勾勒出高光的边界轻松多了。

手绘漫画对于绘制高光通常是留白，而无纸漫画则是先填满后挖空，并且可以随意修正。

手绘能做到的效果，无纸漫画能够做得更好而更轻松，以下是一些漫画质感表达的范例，以供参考，尝试用 PS 模仿着画出来吧！

线稿

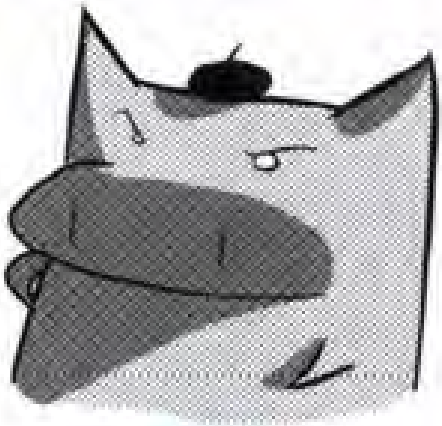
简单阴影

强光

网点阴影

橡胶气球

结冰

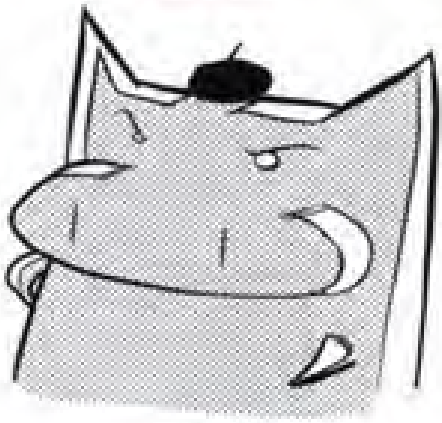


叠网效果

刻网效果

龟裂效果

金属效果



强调光影

性格粗犷

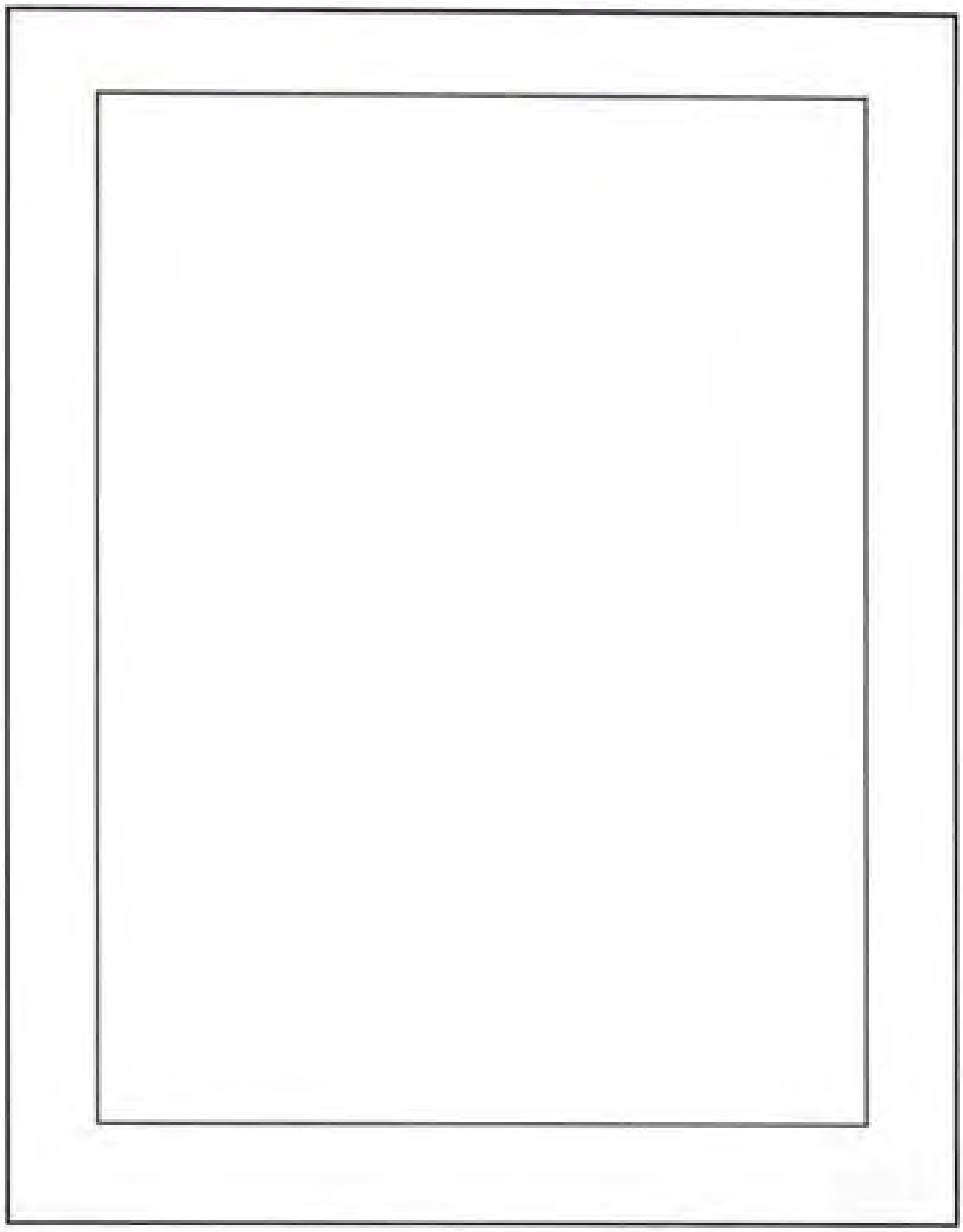
第二十一课
PS画漫画流程

PS画漫画简明流程

Flow chart

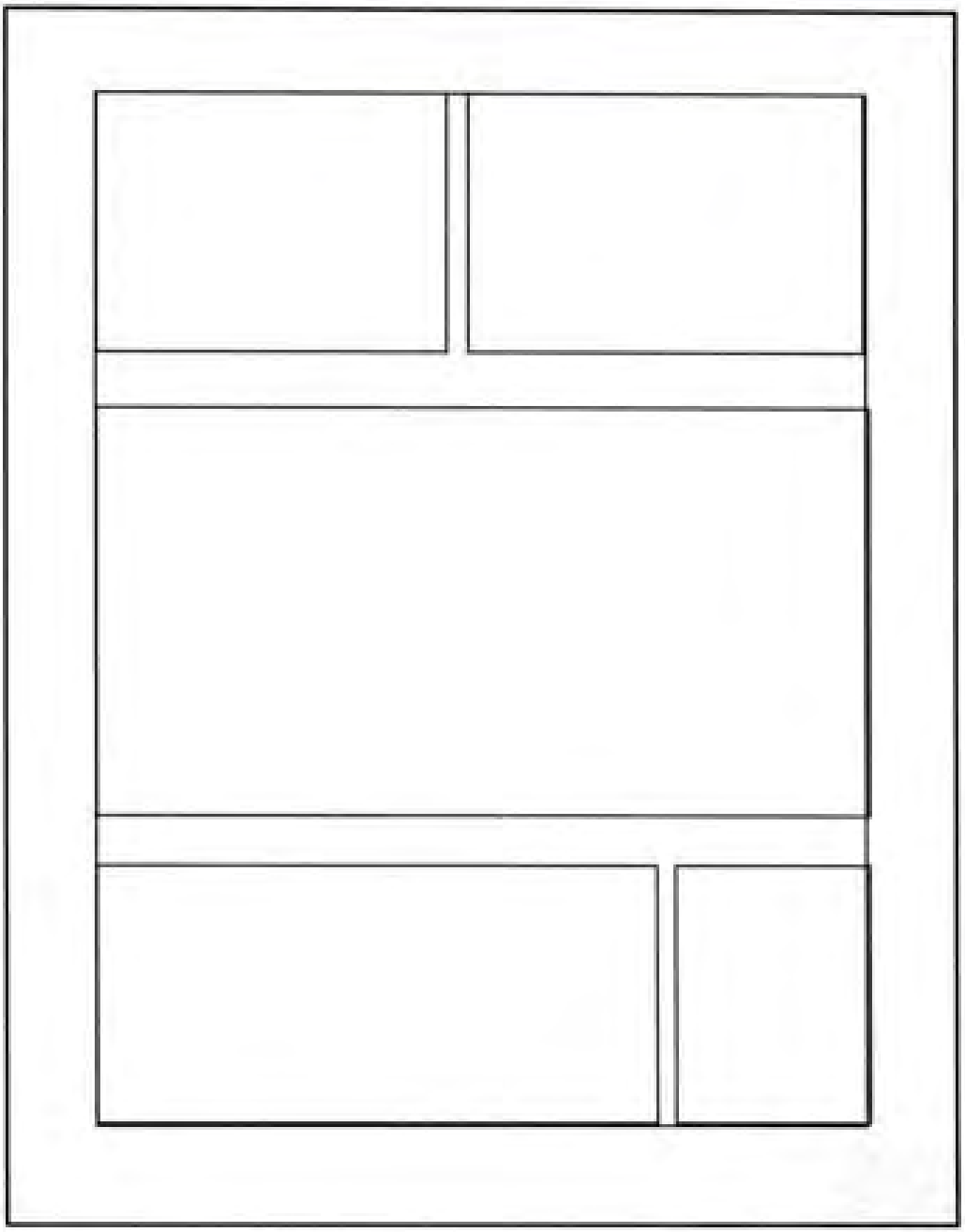
现在，就让我们总结之前所学过的内容，从头到尾演示一次使用 Adobe Photoshop 绘制漫画的流程吧。

这是草图



第一步：

首先，在 PS 中新建一个文档，使用矩形选框工具绘制出漫画页面的灰色出血框，出血范围为独立图层。



第二步：

同样使用矩形选框工具，利用描边功能绘制格子，格子为独立图层。

第三步：

绘制漫画基本内容，注意每格内容都应是独立图层。

第四步：

进一步修正线稿，加上网点纸，网点纸也必须是独立图层，图层属性为正片叠底。

第五步：

加入其他效果线，可以自己绘制，也可以通过 CS 导出网点纸后导入 PS；绘制音效字并描边，增加层次感。

第六步：

现看整体感觉后，再次进行修正和加工。

第七步：

输入对白，完成！无纸 PS 漫画，就是那么简单！

05 Comic Studio 画漫画基础篇

■ 专业漫画软件Comic Studio（缩写为CS）让无纸漫画得到了“名正言顺”的存在感！专为漫画家量身打造的CS，你绝对不能错过！

*Comic Studio以下简称为CS，敬请留意。

© Oran猪

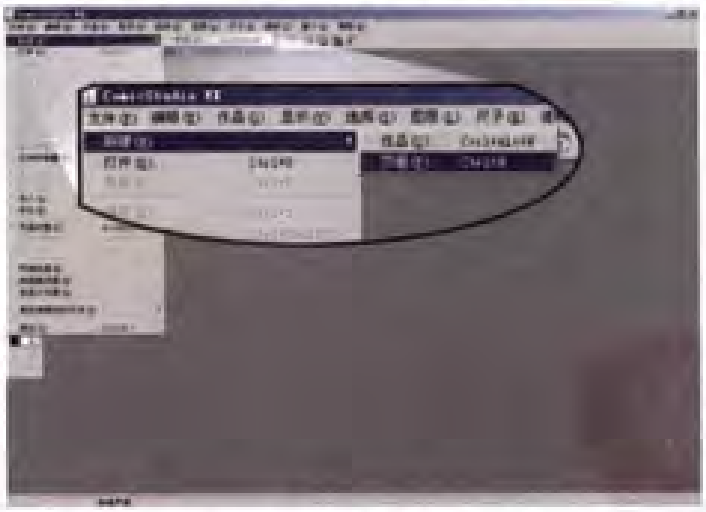
第二十二课
CS初步了解

CS概述
About CS

说到无纸漫画制作，不得不提的是功能强大的 Comic Studio （下称 CS）。

CS 软件，完全是为漫画而生的，不仅绘制工具齐全，而且还配有足够的网点纸，可以说手绘要用到的，CS 一应俱全。

本次教程使用的是 CS EX 3.1.4 版本，其他版本操作基本相同。

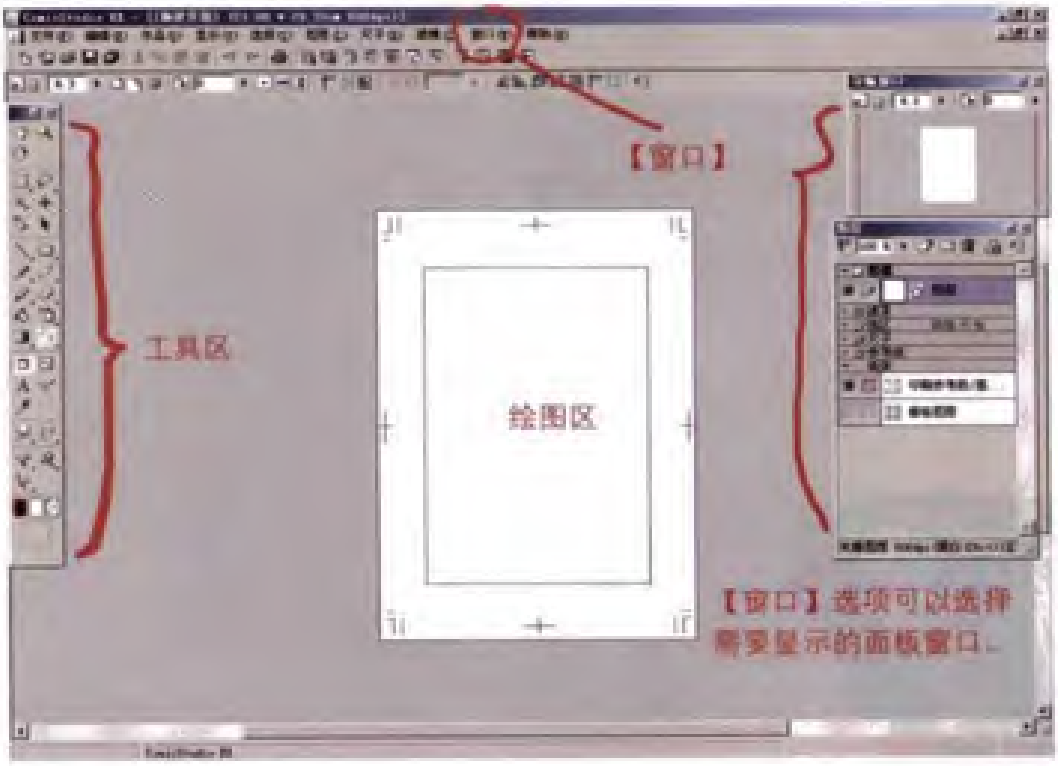


虽然对于 CS 界面还不熟悉，但也无需害怕，按照惯例，先新建一个页面来体验一下吧，在菜单栏中选择【文件】-【新建】-【页面】。

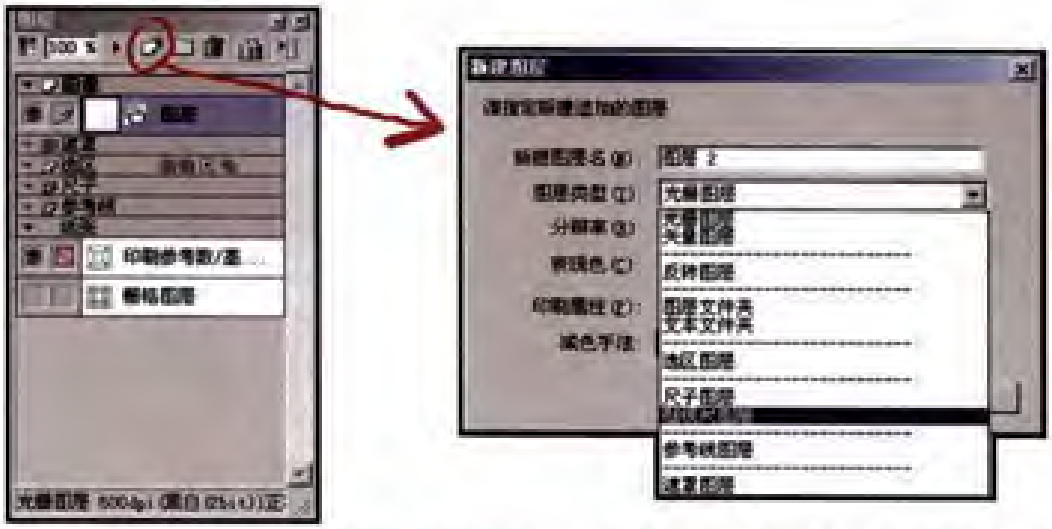
接下来会弹出直观的新建属性框。

一般都是设定好的，所以直接按下【确定】按钮。

接下来，请记住一些重要的区域或按钮，方便日后操作。

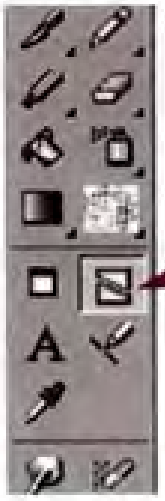


右边的图层面板，分类存放着不同性质的图层。以下图中名为【图层】的图层是可以随意作画的，大家可试试。但是画漫画，我们还是要先来学习一下如何分格子。

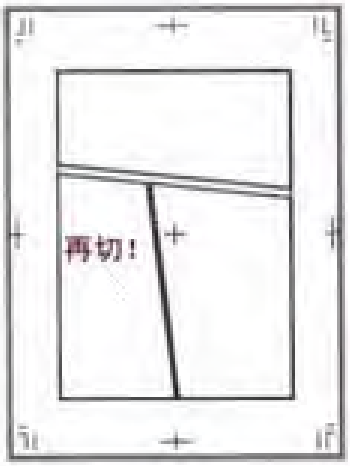


如上图所示，点击左图中圈住的按钮，打开右图所示的【新建图层】对话框，我们的目的是画格子，那么就选择【框线尺图层】。

此时画面出现了一个蓝框，这并不是真正的线条，只是参考标尺线，大家只要明白这是为了绘画漫画中的格子就行了。

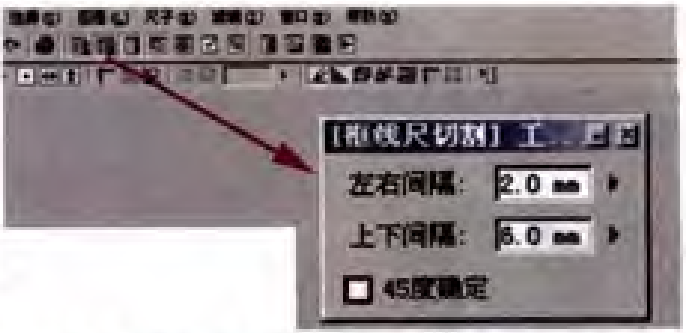


漫画的格子不是单一的，需要分割。
接下来，我们选择【框线尺分割工具】来画格子吧！



注意，正确的漫画分格，应该是上下行的距离，比左右列的距离要大。

虽然 CS 中是如此安排，但是我们如何按自己喜好来决定呢？



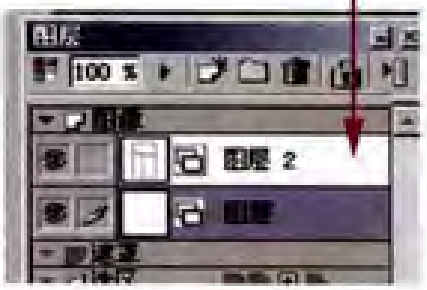
我们可以通过【窗口】-【工具选项调板】来打开格子之间的距离设置面板，也可以直接按上图的按钮来打开面板。

刚才说过，蓝框并不是真的“格子”。

所以当我们分好格后，还要在【框线尺图层】上单击鼠标右键，选择【框线尺栅格化】。

此时，我们会在图层中发现一个新图层，那是用墨水描好的格子，这才是真正能使用的格子！

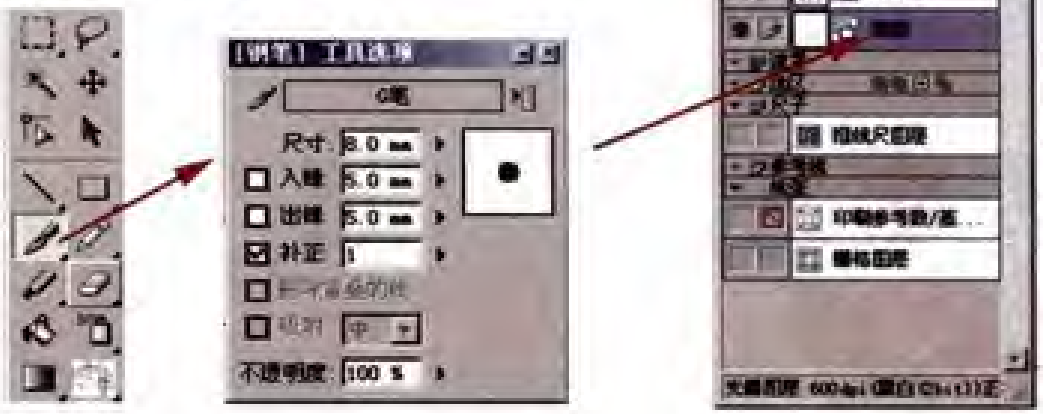
（蓝框分出来的格子打印的时候是不会出现的）

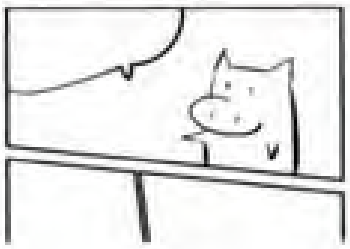


然后，我们来绘画格子里的内容。

画笔工具很直观，大家可以随意尝试和体验。

需要注意，一定在【图层】图层里绘画，可千万不要画到【图层 2】图层。





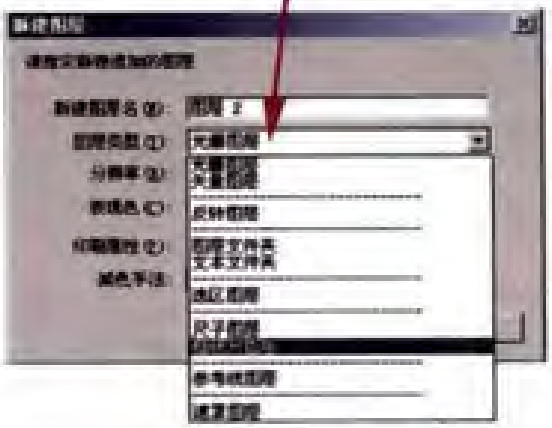
随手画只小猪吧。

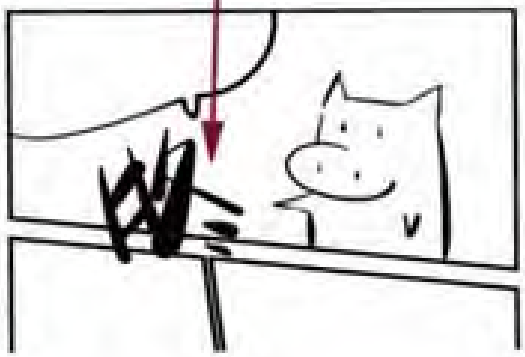
注意，当您绘制的图层处于格子图层之下时，超出格子的线条是会被遮挡住的，这样十分方便。

但是有时候画面需要破格，怎么办呢？

如果要使图画压住格子，只要在格子图层上新建一个图层来作画即可，就这么简单。

新建的时候请选择【光栅图层】。



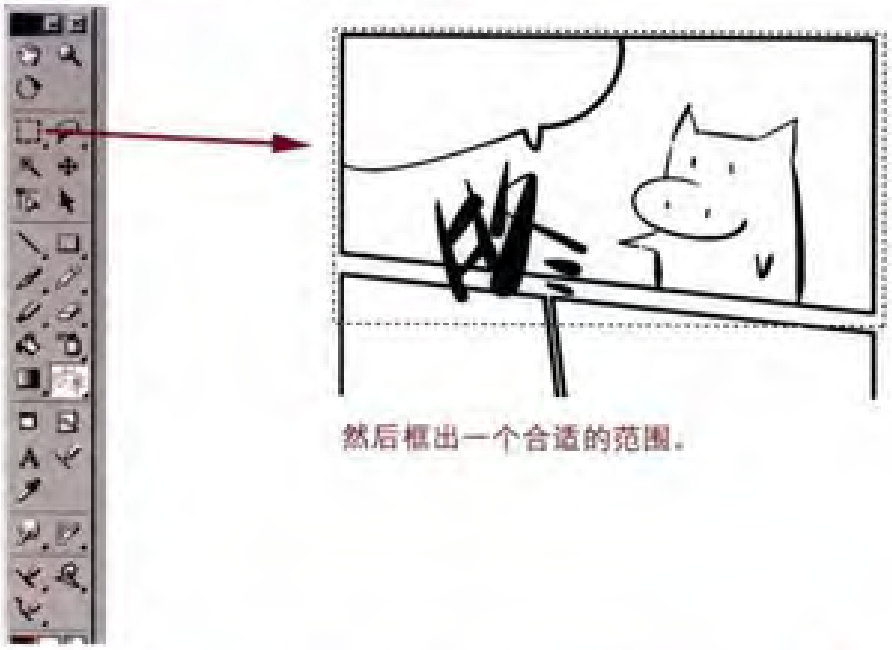


一般是绘制音效字的时候用到。

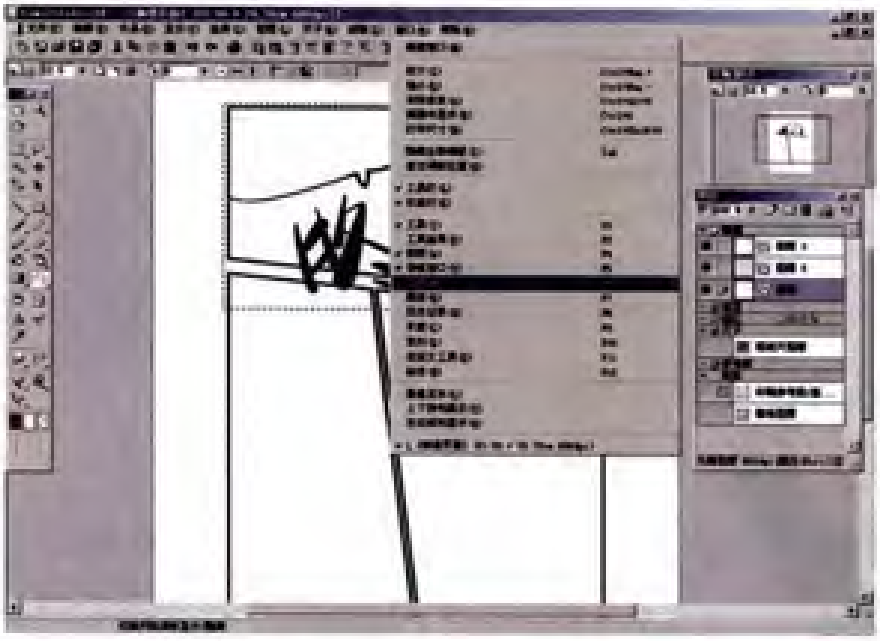
这里随手写个“咚”。

请看，压住格子线了吧。

画好图片内容后，怎么不尝试一下 CS 的网点纸呢！
相信这也是 CS 最吸引人的功能了吧？
先在工具栏中选择【矩形选框】吧。

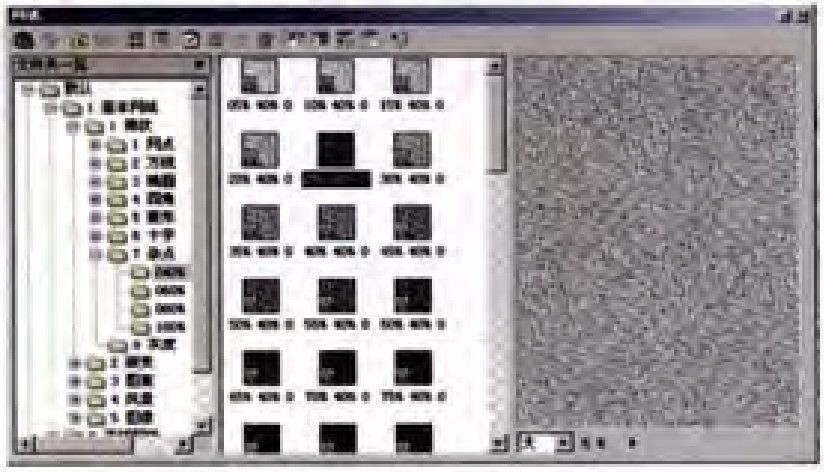


然后框出一个合适的范围。



利用【窗口】菜单打开【网纸】面板。

出现了强大的网纸库存！
这时候可以慢慢选择了，选好后，在网点纸图标上双击鼠标即可。



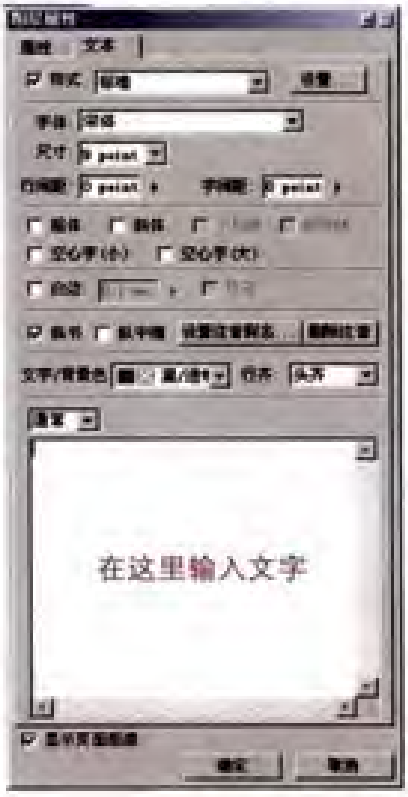
双击后会弹出网纸属性面板，一般不用再设置了，直接按【粘贴到页面】。

效果如下图。

注意，如果没有用工具选定范围，网纸会全页地贴下去的。

用橡皮擦工具把多余的部分擦掉吧。

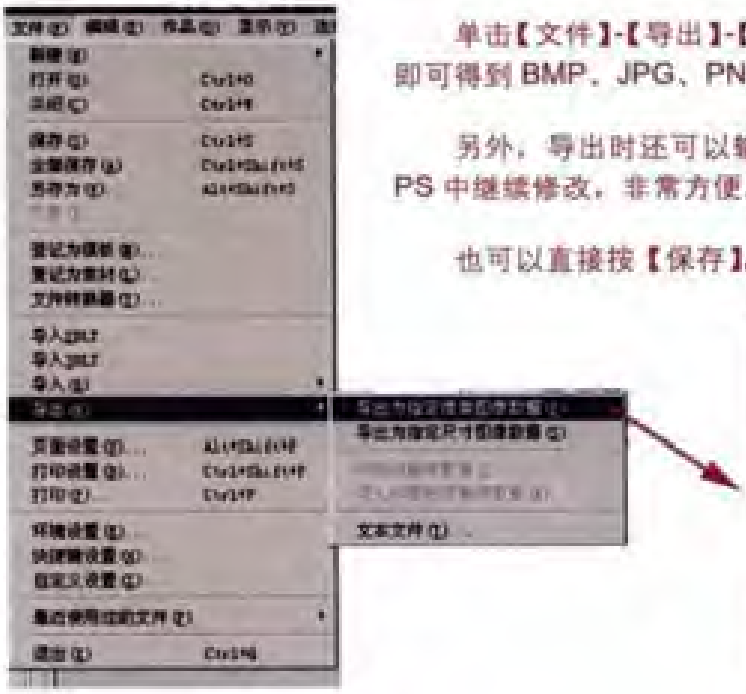
注意，CS 会把网纸分出一个图层来保存。即使再加新网纸，也会继续增加新图层。



接下来的文本输入功能非常直观，就不必多说了。

在左图所示的位置输入文字后，按【确定】按钮即可。

如此一来，一格漫画就画好了，然后就是输出图片。



单击【文件】-【导出】-【导出为指定像素图像数据】，即可得到 BMP、JPG、PNG 等图片格式。

另外，导出时还可以输出 PSD 文件，大家可以在 PS 中继续修改，非常方便。

也可以直接按【保存】，存为 CS 专用格式的文件。

导出的设置面板和新建页面时一样直观，大家可以继续尝试和体验。

整体上来讲，只要有了使用 PS 的经验，这样的同类软件的操作也是大同小异，不会有太大难度。

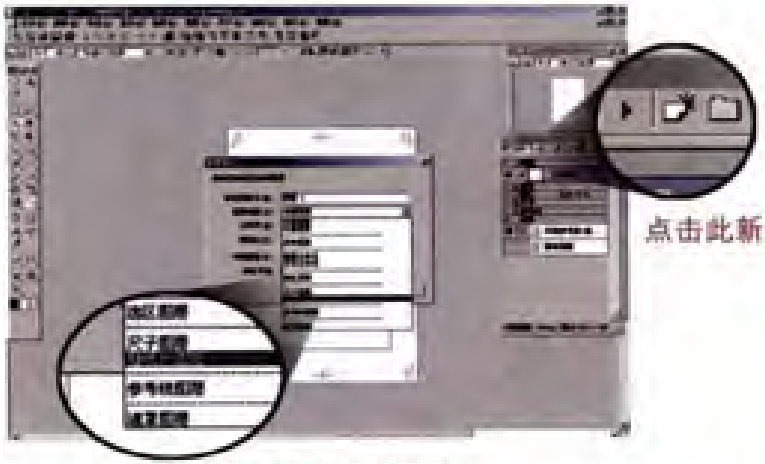
第二十三课
CS漫画格子绘制技巧

专业的格子工具

Professional tools for drawing comic boxes

现在我们来详细讲讲 CS 里面的漫画格子绘制问题。

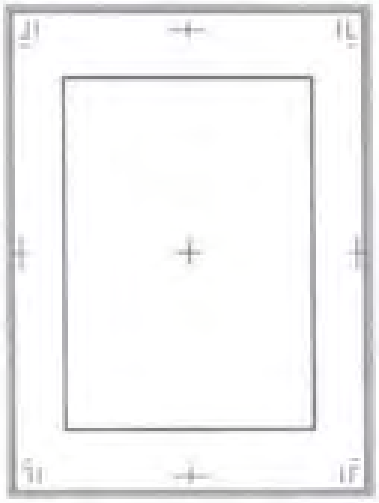
打开CS后，界面如左图。

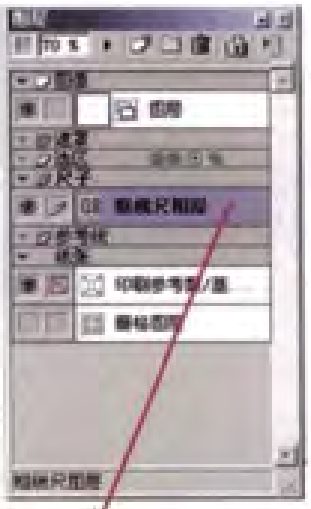


点击此新建图层。

然后选择【框线尺图层】。

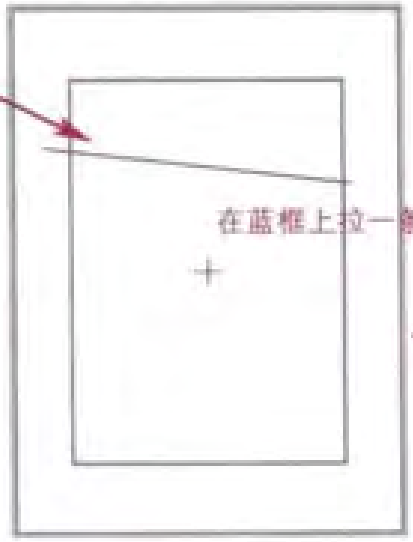
新建图层时要注意新建的图层类别，在 CS 里面，图层是分很多种类的，千万别弄错。



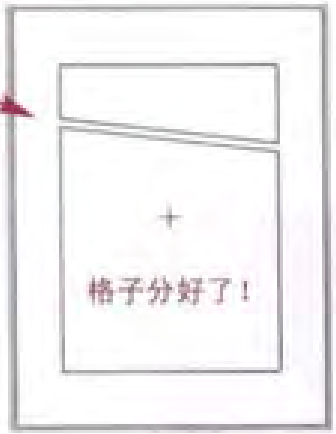


新建后，画面出现了一个蓝框，【图层】面板中增加了一个【框线尺图层】。

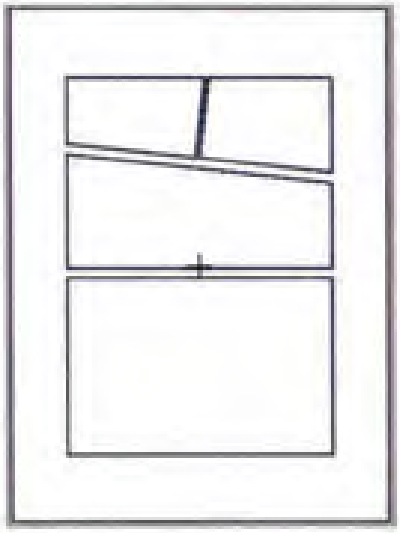
使用【框线尺切割工具】



在蓝框上拉一条线

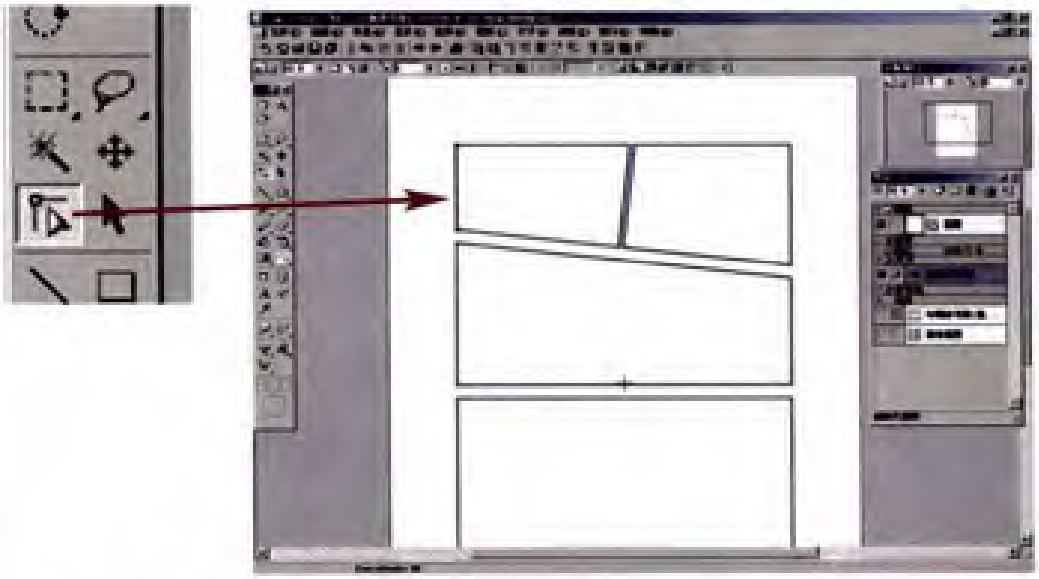


格子分好了！



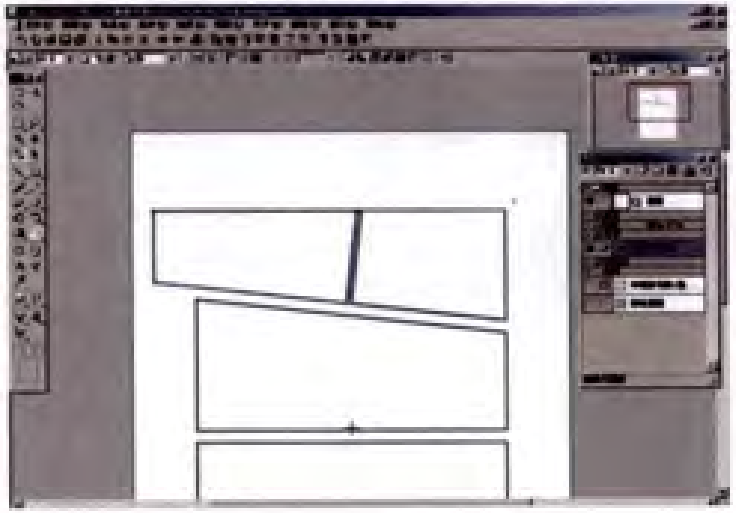
其他的格子也可以用相同的方法切割出来。

漫画的格子并非如此死板，想要进行复杂的分格，需要怎样做呢？



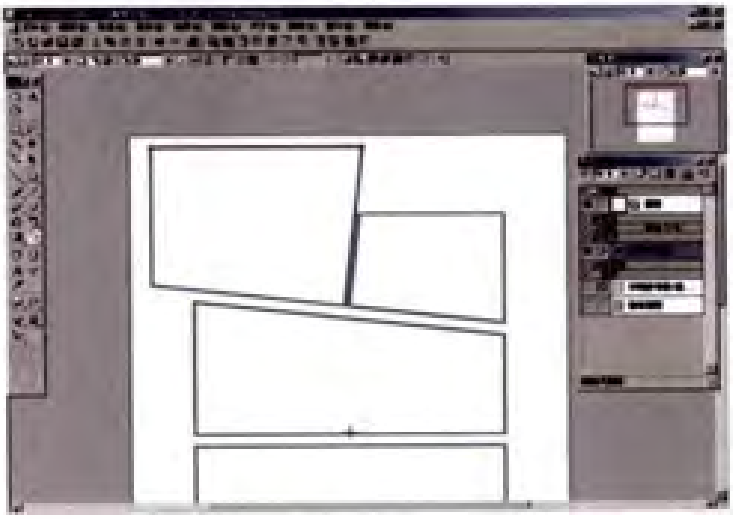
这一图层，原来叫做【框线尺图层】。
也就是说图层中的框线是 CS 中尺子的一种，那么，现在我们点选【尺子选择】工具。

如上图，用【尺子选择】工具点一下左上格的一边，使其变红。

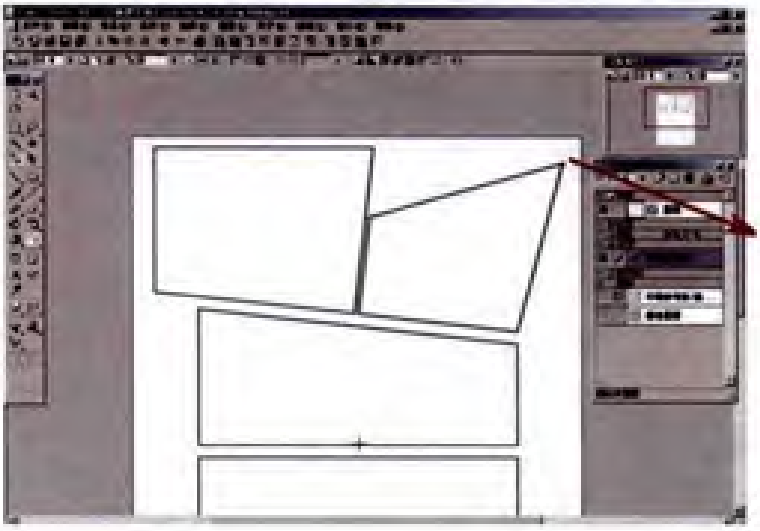


然后用鼠标拖拉，OK！格子变形了！

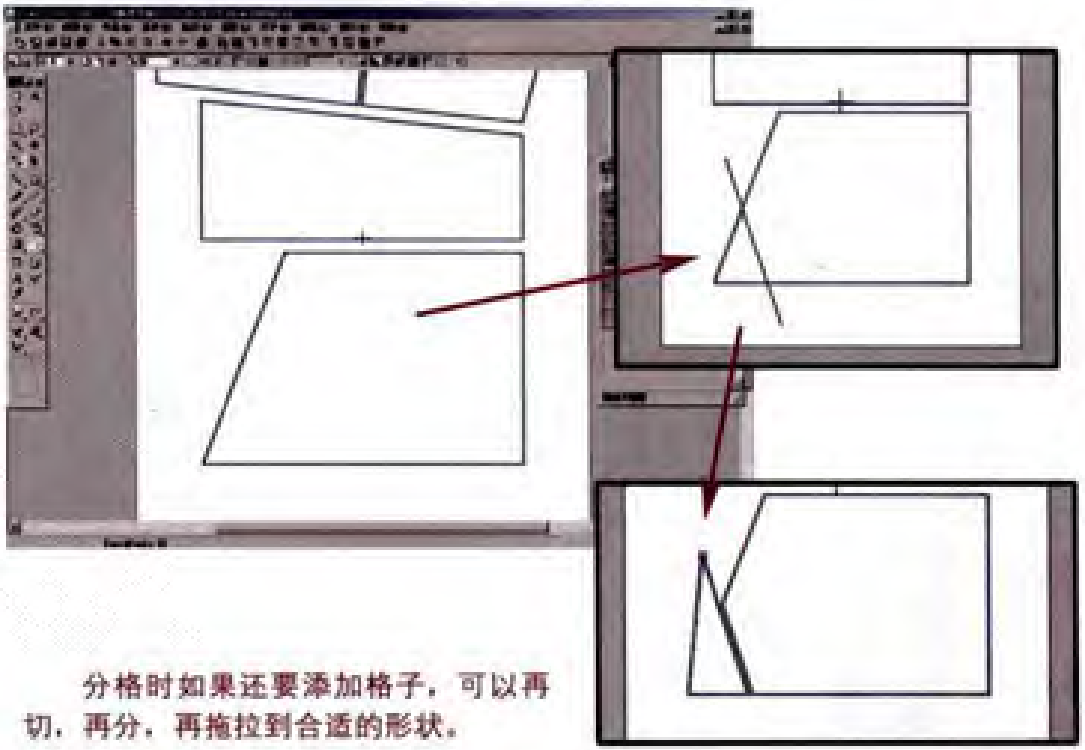
我们再点选此格的上边框试试。



看！格子变形就是那么简单！先点击框线，然后拖拉到合适位置就可以了。



如果按住格子上的一点来拖拉，得到的效果是以点为基准的变形，不太容易准确掌握。



分格时如果还要添加格子，可以再切，再分，再拖拉到合适的形状。

由于这是“尺子”，并不是真的墨线，此时我们要在该图层上用鼠标右键点击【框线尺栅格化】命令。

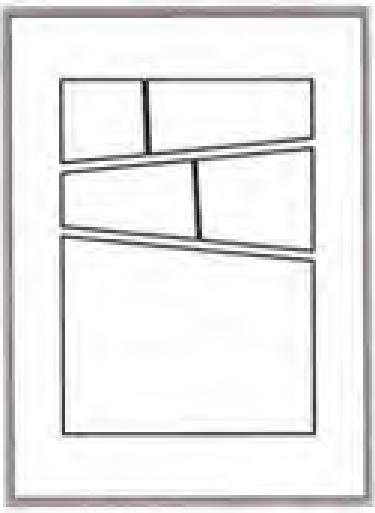
如此一来，CS 会自动生成一个新图层，里面是描好了的线框。

生成的框线图层会顺便把周围的空白处填上白色，所以在框线图层下的作画会被遮挡，如果要在框线上作图，则要在框线图层之上新建图层了。

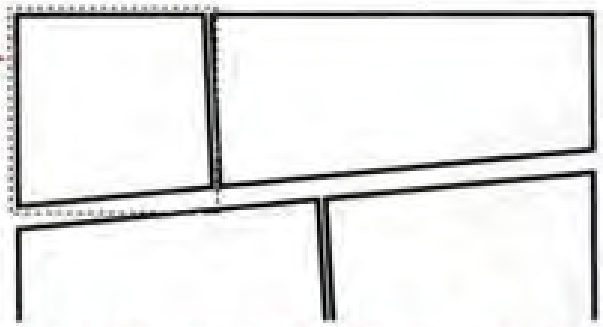
第二十四课
CS集中线与流线技巧

自动生成的效果线
Automatic effect lines

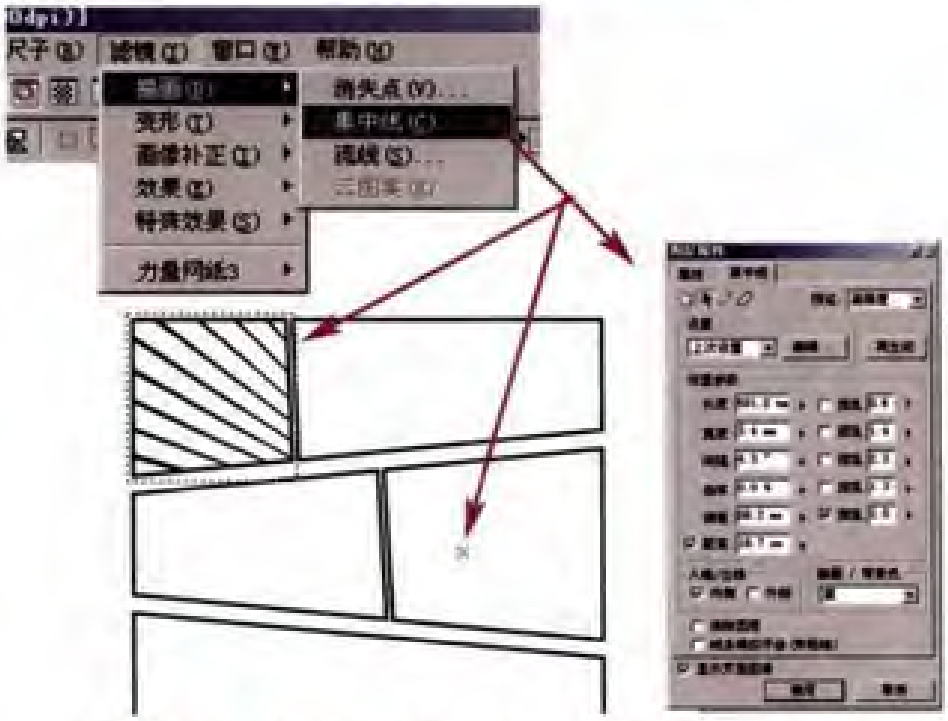
本课，我们来详细讲讲在 CS 里如何轻松地描绘集中线。
在学习本课教程时，请留意【图层】面板的变化！



按上一课教程，先分好格子，然后我们点击一下空白的【图层】。



用【矩形选择工具】，框住第一格，我们来试试添加集中线。



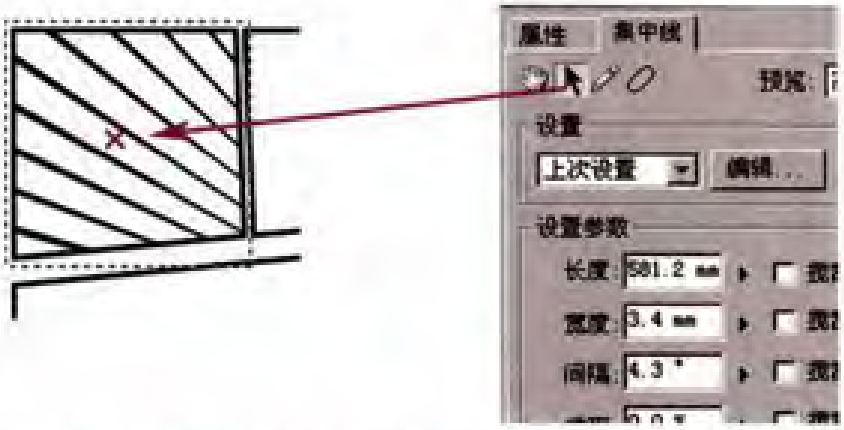
选择【滤镜】-【描画】-【集中线】，此时会出现一个集中线的调整面板，格子中也有预览，还有一个集中线的中心点。

调整集中线的效果

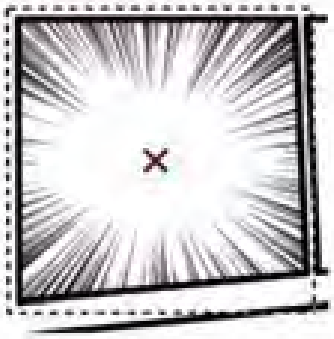
暂时我们不设置【曲率】，先保持为 0。

其他参数可以自己随便调试看。

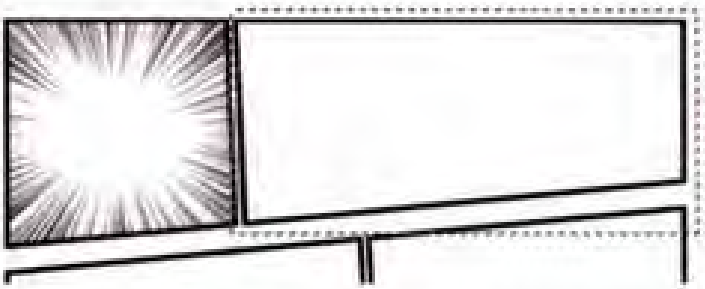
【搅乱】，顾名思义，如果觉得集中线效果太平淡，就尽情地给它添乱吧！



用集中线调整面板上的箭头工具把集中线的中心点拖到想要的位置上。



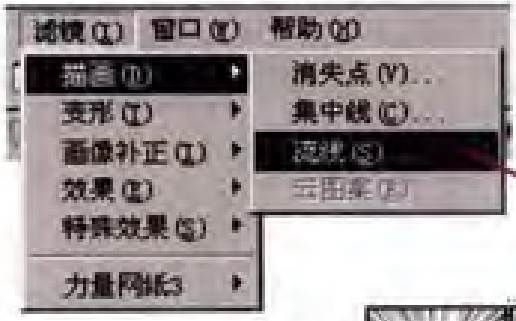
此时集中线会跟随中心点变化，设置一下右图中的数值，使集中线看起来更舒服合理。

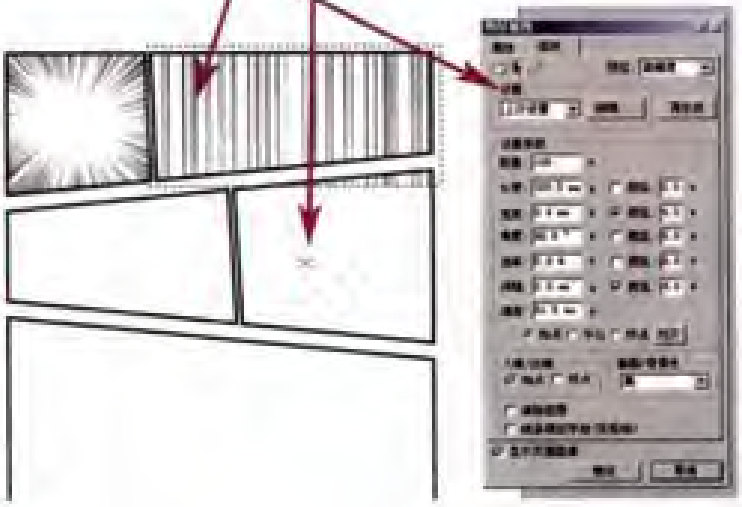


按 Ctrl+D，取消选择，用橡皮擦把多余的部分擦掉，第一格的集中线就完成了。

新建一个【光栅图层】，也用【矩形选框工具】框起来。

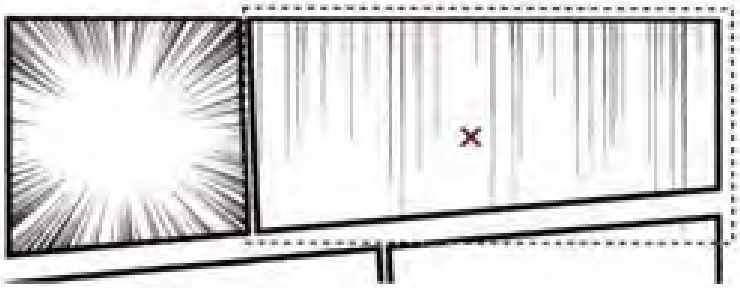
现在马上来试试【流线】效果。



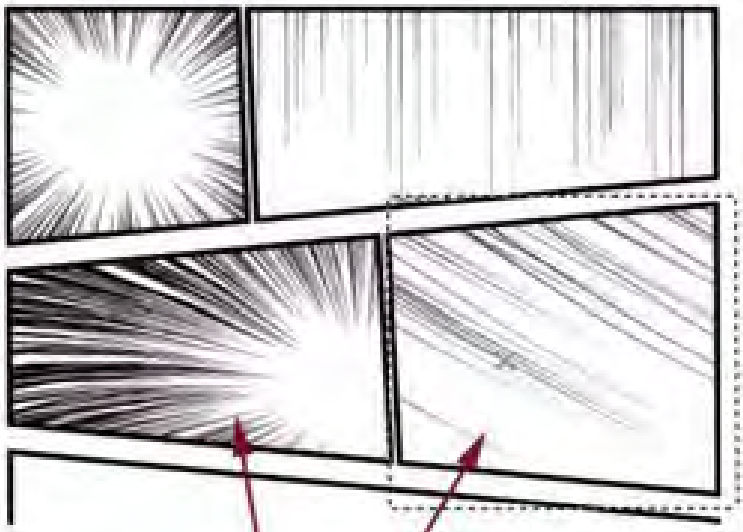


在流线的操作中，同样弹出一个面板，同样有一个中心点，也同样能进行预览。

这次我们还是不修改曲率。

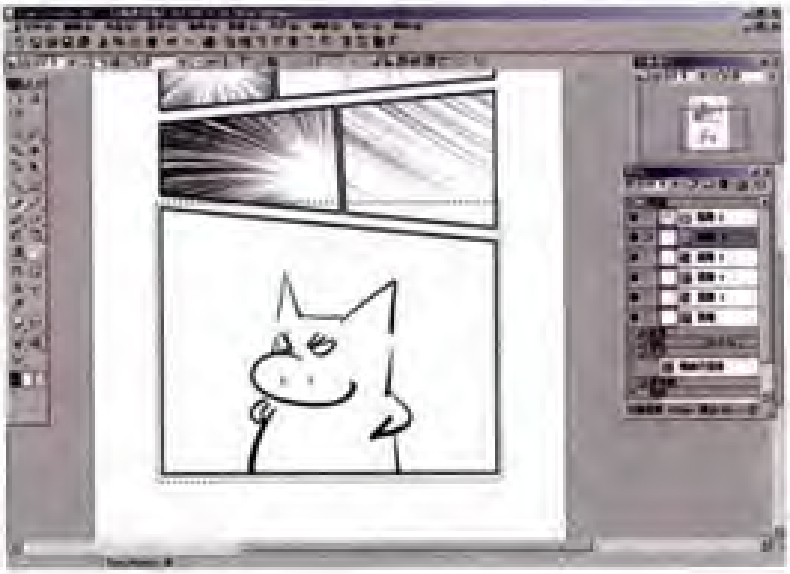


确定好后，按 Ctrl+D 取消选择，用橡皮擦擦干净。这就是普通集中线和流线（也称速度线）的添加方法，很简单吧！



同样道理，再试两个。

这次我们调整曲率，得到的结果是左边很像开什么“必杀技”，右边流线很像狂风，这都是因为添加了曲率的效果。



在最后一格中我们画只小猪吧！

小猪和集中线放在不同图层，然后擦掉多余部分，一个猪仔发怒的画面就做好了！

相信大家以后不必再为繁琐的集中线和流线发愁了吧！CS 强大的效果线功能很好地弥补了数位板上难以用尺子画大量直线的缺陷。

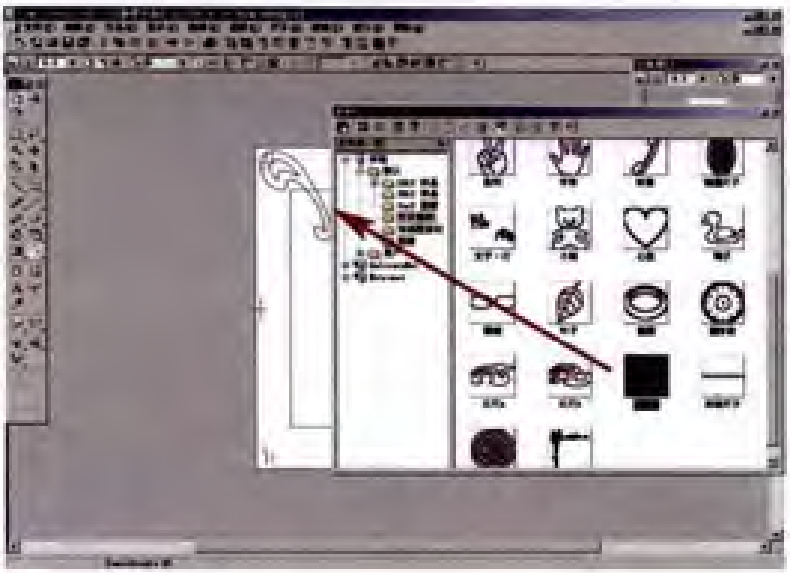
第二十五课
CS尺子使用技巧

虚拟尺子工具
Virtual rulers

手绘漫画时需要用到尺子，而 PS 中虽然有直线工具，但是画曲线时，PS 的路径工具不是人人都能掌握的。CS 中的尺子工具可以很好地模仿手绘时尺子的效果，本课就来解说一下 CS 尺子工具的使用技巧。

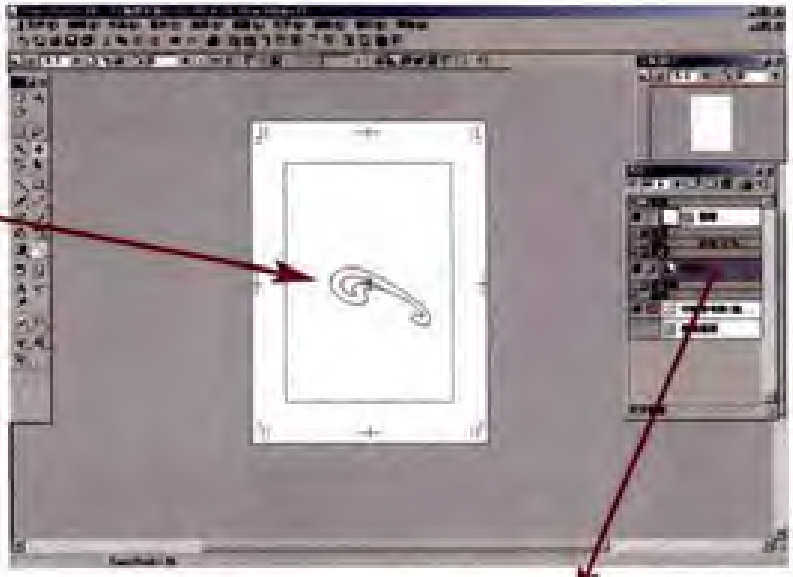
点击【窗口】-【素材】，打开素材面板。

找到【尺子素材】，这些紫色的图标都是尺子工具。

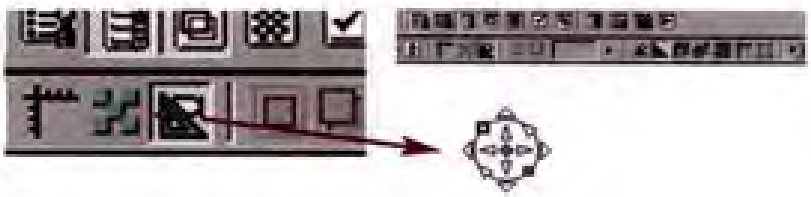


把要用的尺子，拖进画布内。

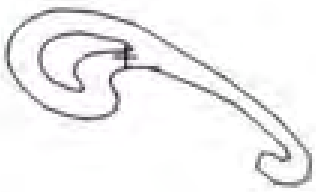
用上图所示的工具可以移动尺子的位置。



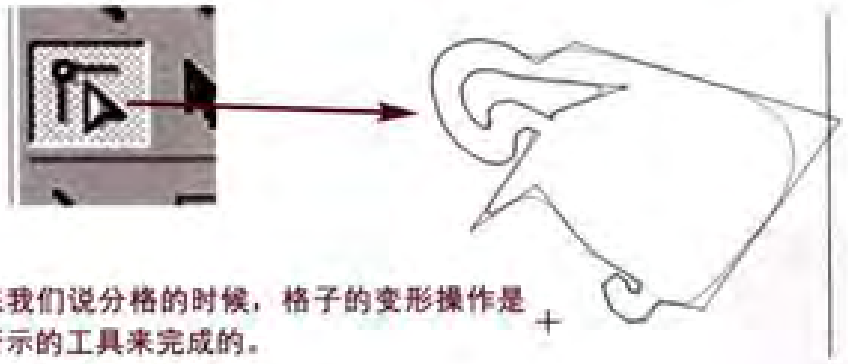
尺子拖入画布区后，会自动新建一个尺子图层。



点击此按钮会出现尺子控制器，方便更改尺子的位置和角度。



上下左右箭头是用于移动尺子位置的。



原来我们说分格的时候，格子的变形操作是用上图所示的工具来完成的。

其实格子就是【框线尺】，也是尺子的一种，只要是尺子，都能用它来变形。

这里只提到一下尺子是可以自由变形的，还是先回到尺子最原始状态吧。

现在按 B 键，使用 G 笔在尺子上画线看看。记住第一笔要和尺子线重合，之后的线条便会跟随尺子移动。

记得开启这些选项，才能使线条吸附住尺子。

要画在光栅图层上。

在不需要使用尺子的时候，只要点击“眼睛”图标，关闭其可视状态，尺子便失效了，就不影响其他的绘图操作了。

画好一边以后，把尺子旋转过来，再画另一边。

就这样，画出了小猪的鼻子。

尺子只用于勾勒一些重点部位。

鼻子画好以后，关闭尺子或者删除尺子图层，完成其他部分绘制即可。

比如画人体和机械混合的角色时，会用到尺子来画机械的部分。

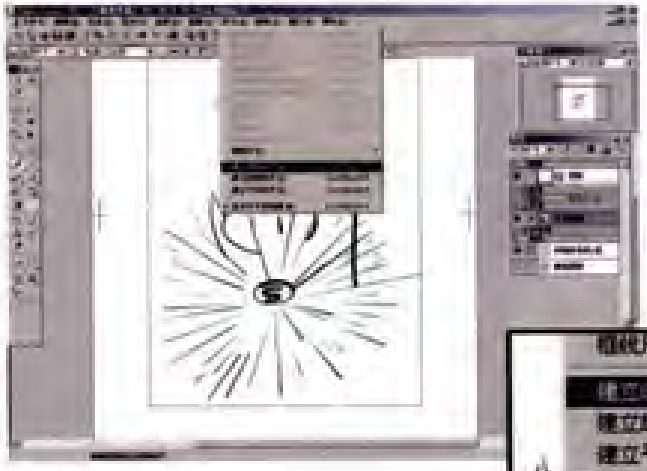
除了素材里面有尺子工具外，还可以添加一些特殊的尺子。

这里只说说【放射线尺】，因为很直观，而且真正掌握也不容易，所以实用性并不高。

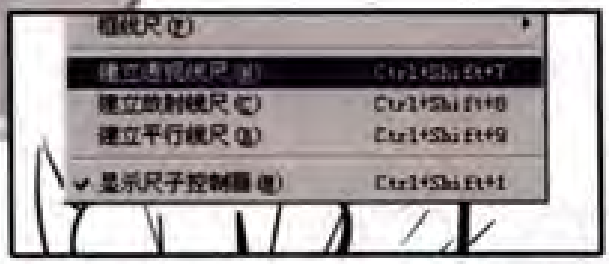
新建一个【尺子图层】后，选择【尺子】-【建立放射线尺】。

此时会出现一个集中点，这次和刚才的尺子不同，刚才画笔要压住尺子的线来描绘，才能吸附住尺子画出规则的线条。

现在，无论你在画面任何地方画线，都会以那一点为中心，画出呈放射状的线条。



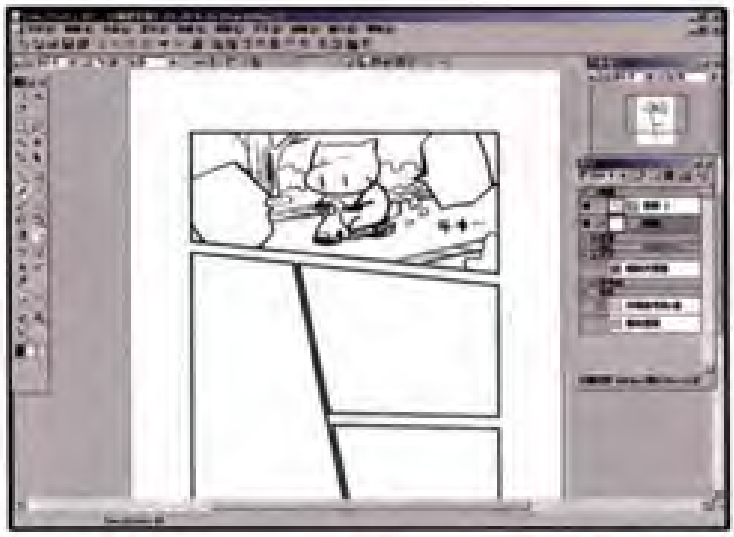
其他的几种尺子，实用性不高，大家可以自己试试吧。



记住，这里开启的尺子有点像“滤镜”的感觉，所以最好新建一个图层来使用，否则如果图层中本来有一个其他的尺子，使用后会混合在一起。

第二十六课
CS网点纸技巧

专业的网点纸库存
Stock of professional deleter screen

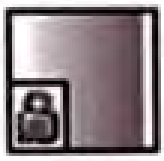


本课我们来详细讲讲CS中网点纸的使用方法。

先随便画个图吧。

看看线稿，构思一下什么地方需要网点纸的修饰，什么地方不需要？网点纸太多未必是好事。

打开网纸窗口进行选择。



网点纸的名称代表了其属性，

实际使用时用肉眼就可以判断了。

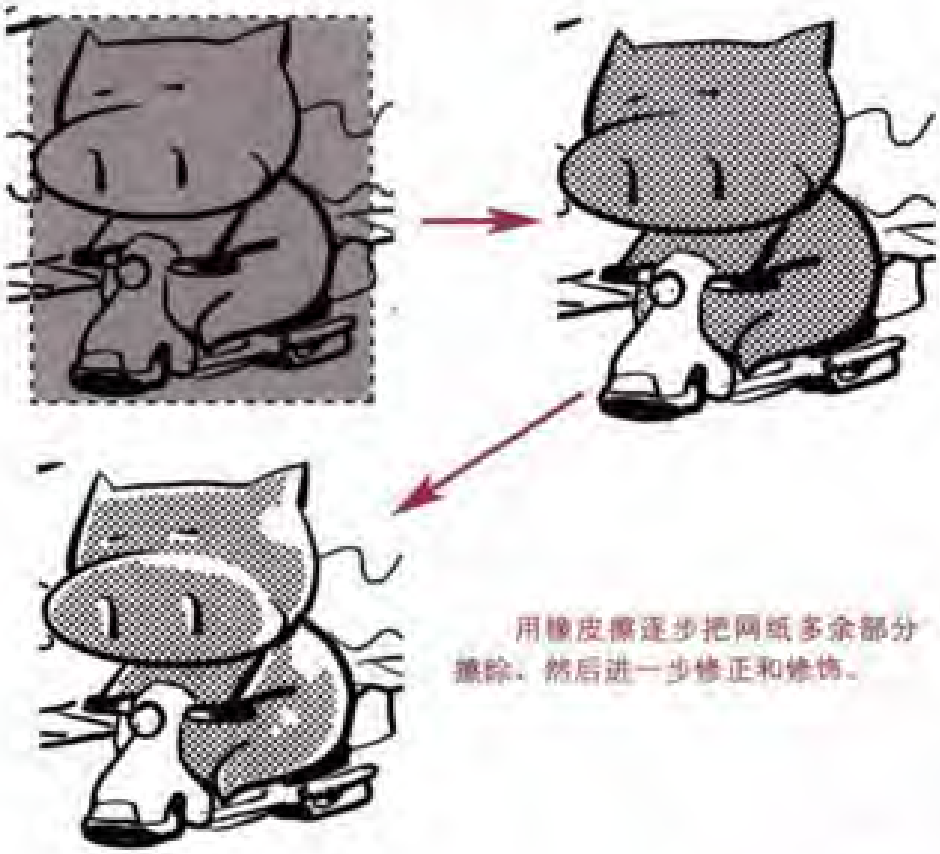
30L 15cm

网纸密度

渐变延伸尺寸，如果显示的是百分比，则表示的是网点大小。

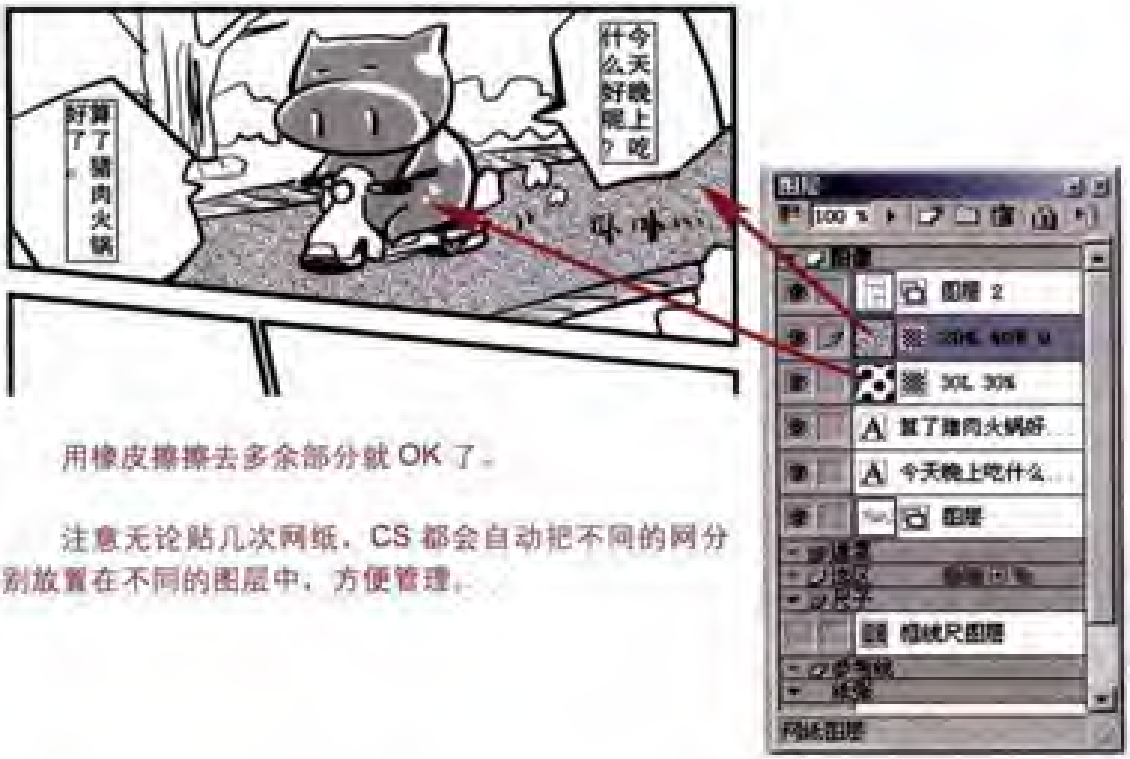
之前说过，导入网纸前最好先用【矩形选框工具】选好范围，否则会全页贴网，麻烦。

将选好的网点纸直接拖进选框内即可！



用橡皮擦逐步把网纸多余部分擦除，然后进一步修正和修饰。

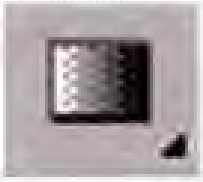
接着贴路面的网点，框选地面，然后选择一个比较杂的网纸，将其拖入画面中吧。



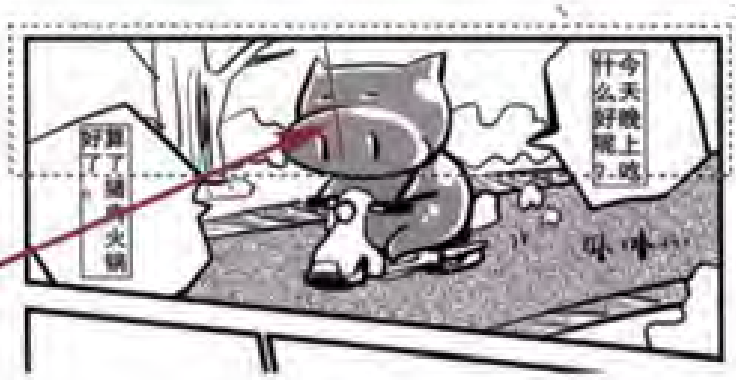
用橡皮擦擦去多余部分就 OK 了。

注意无论贴几次网纸，CS 都会自动把不同的网分别放置在不同的图层中，方便管理。

刚才所用的都是现成的网纸素材，当遇到比较复杂角度的渐变时，可能调整起来会比较麻烦。此时，我们再框选一个范围来尝试一个比较自由的网纸工具吧。



用此工具，在选择范围内拖拉一下！



看！更加自由地添加了网纸！

擦干净后，效果非常好！轻松简单！

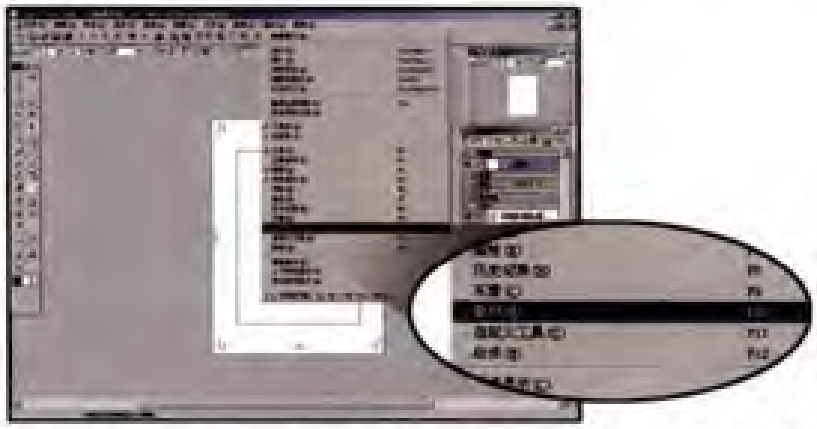
可是这种效果看上去太顺滑了，我们需要的不是真的渐变，而是多点组成的视觉渐变，这样才能在纸张上清楚地表达灰度。这样的网纸真的有用么？

输出 PSD 文件后，在 PS 中查看，嗯！没问题，确实是网点！

第二十七课
CS的3D素材技巧

具备3D素材的漫画软件

3D materials inside



画漫画时会接触到动作的画法，此时大家也许会这么想，要是有个模特就好了。CS 中的【素材】功能就可以满足您的愿望！

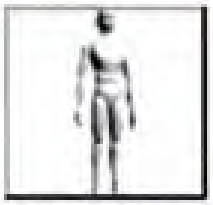
让我们来看看 CS 强大自由的 3D 素材吧！

如上图，在【窗口】菜单中选择【素材】，打开【素材】窗口。

记住，必须是选“3DLT”类的素材才行哦！

2DLT 素材和网纸差不多。

【素材】窗口和【网纸】窗口很相似，这次我们挑选一个人体的素材，拖到绘画区中。



这就是我们这次教程的模特——素描偶人先生！
请按我的要求摆出各种姿势吧！

素描偶人 男8头长

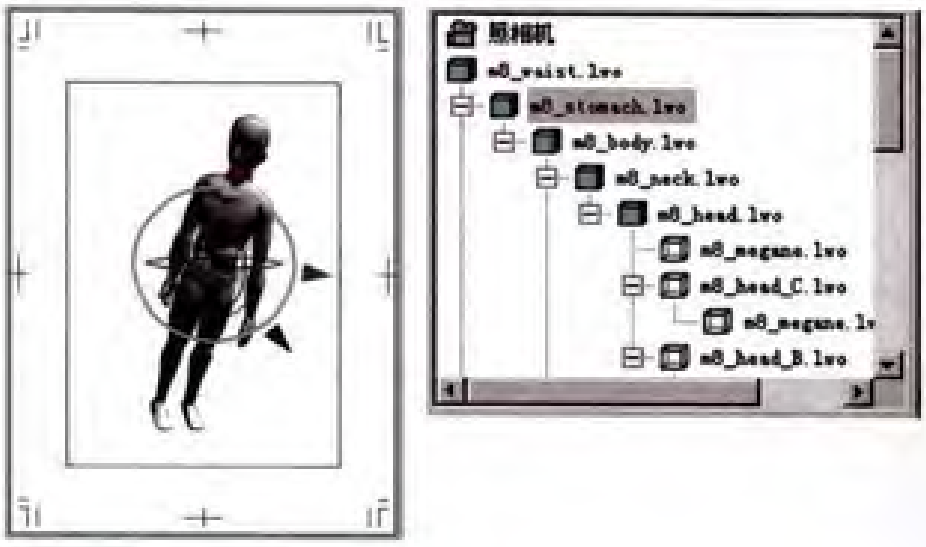
素材拖到绘图区后
双击素材图层！

出现素材选项。

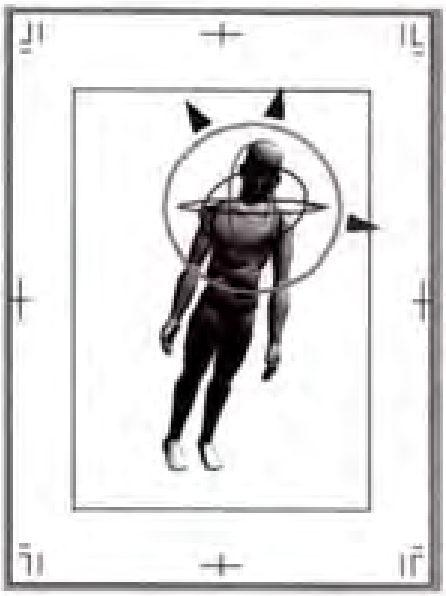
下面我们就来看看这个面板，其实是按照人体各部分来归类的。

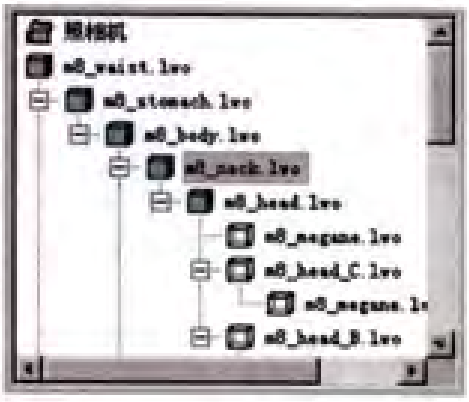
© 阿布丁 · 原创漫画反应堆

点一下 waist，左边模特先生出现了变形提示线，可以用鼠标直接调整全身角度，所以 waist 也是所有身体部分的最高级（控制全身）。



扭转 stomach，上半身也转动了。





neck 颈部的情况。

arm 手臂分 1 和 2，分别是上臂和下臂。

arm 2

hand 1

left leg 1 two

leg 2

leg 3（这是脚部）

想必现在大家都觉得 3DLT 很容易了吧，可是下面这些内容我们一直都没有触及过。

其实这些都是组块位置的变化，刚才都是角度的旋转。

下面以 leg 3（脚）为例，调整一下【左右】就明白了。

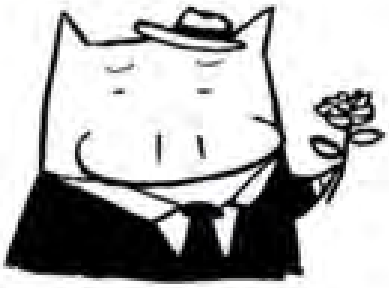
在点选 leg 3 的情况下，调整一下【左右】，脚被切到身体之外了，这相当于调整脚部的空间位置。

3D 素材既有实用之外，也有不实际的地方，因为真正绘画时，费劲地去设定 3D 素材，不如在身边找个朋友摆好姿势拍照片作为参考来得快。不能否定的是，CS 软件的一些体贴设计，如果能够熟练使用 3D 素材，未尝不是一个备用选择。

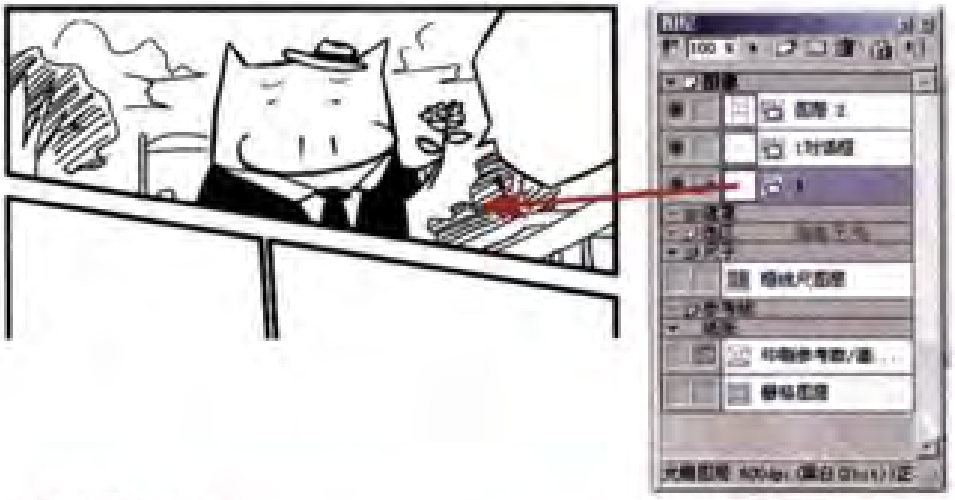
第二十八课
CS矢量图层技巧

矢量与位图的区别

Difference between vectorgraph and bitmap



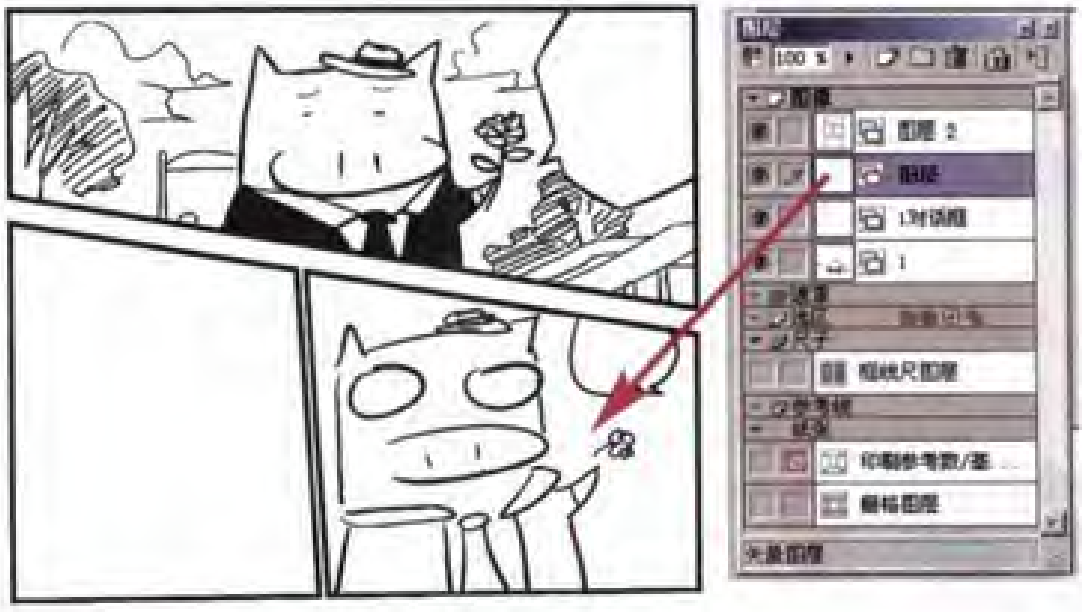
经过那么多课的CS教程学习后，大家对CS的熟练程度是否增加了呢？本课我们来讲讲CS里的矢量图层，这类似于Adobe Flash软件里的图层，和之前位图的绘画方式有点不一样。



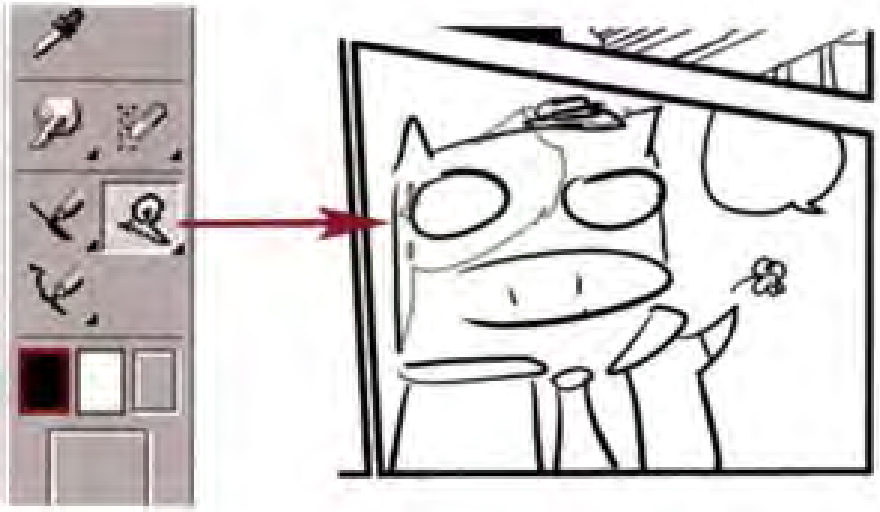
马上开始吧！

分格和绘画大家都很熟悉了吧，这里我们在普通的【光栅图层】上的第1格画一只小猪。

现在我们新建一个图层，新建时选择【矢量图层】，看看画出来有什么不同。



如上图，画了一格线条很马虎的矢量图，矢量和光栅有什么区别，下面比较一番！



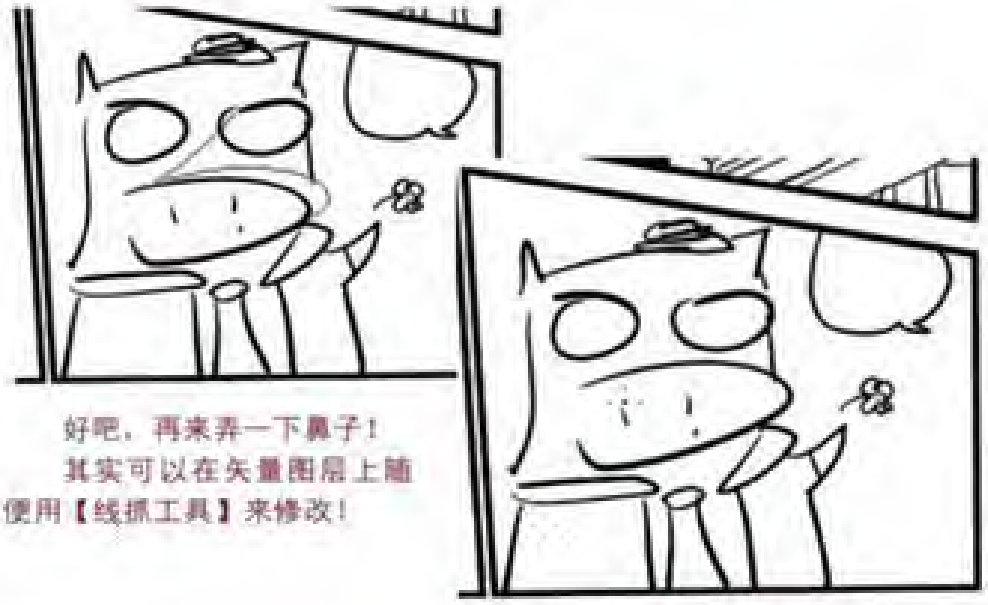
用【线抓工具】往右拖拉一下矢量图层的线条看看？
注意，【线抓工具】对光栅图层是无效的。

脸歪了……

也就是说，画过的线条或者画错的线条，不像在光栅图层中那样要擦除重画。

线条可以再变动。

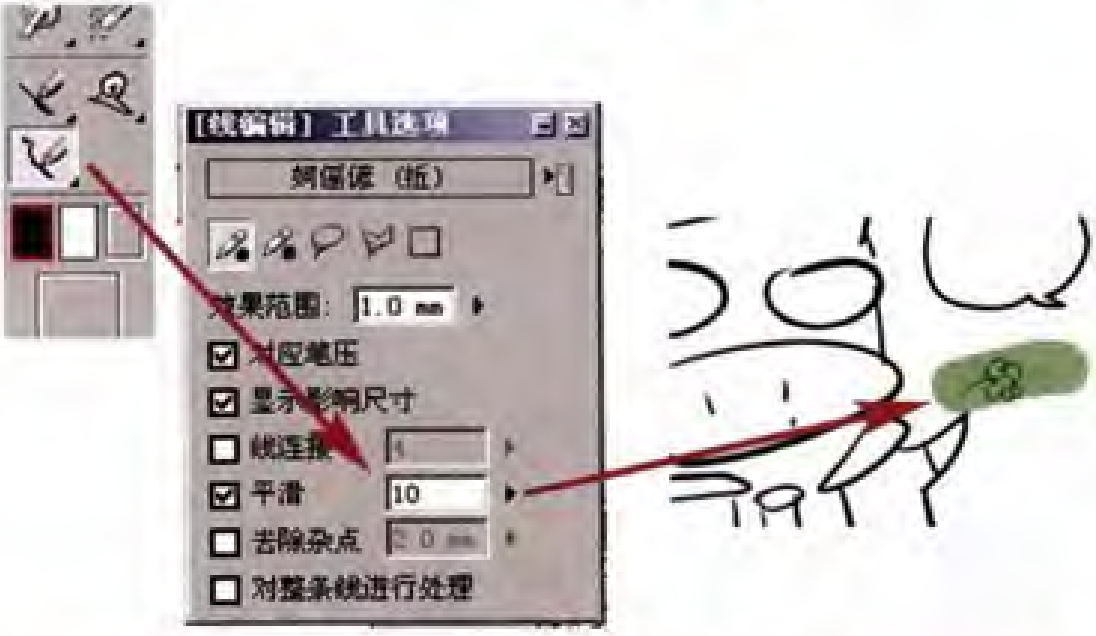
矢量图和普通的光栅位图不同，它记录下来的是线条数字化的角度和坐标，所以可以把线条当作独立对象来编辑；而普通位图只是记录像素的颜色改变，自身无法辨别线条的属性。



好吧，再来弄一下鼻子！

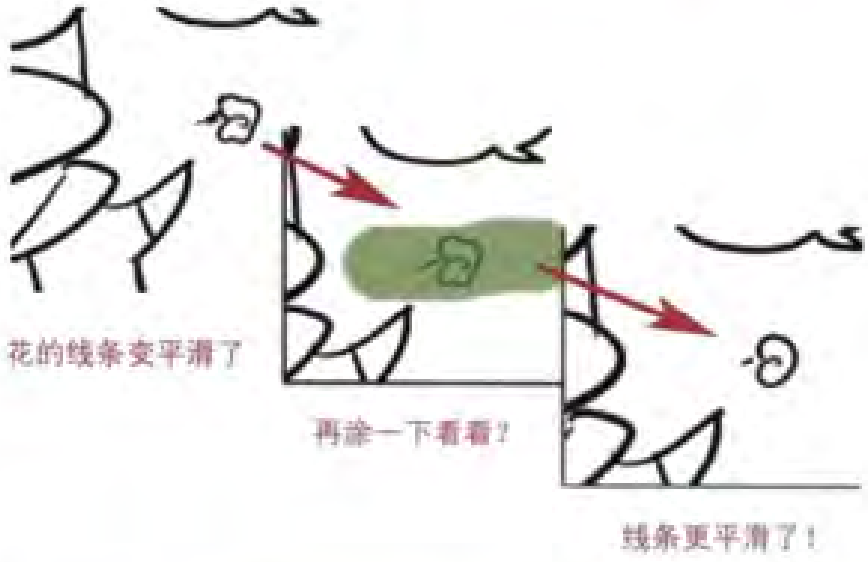
其实可以在矢量图层上随便用【线抓工具】来修改！

鼻子也气歪了！



矢量图层由于是把线条当作对象，所以还能随意地修改平滑度和线条的粗细，这里我们试试来修改那朵花的平滑度。

选择【线编辑工具】，调整好平滑度，在花上涂抹一下。



虽然在矢量图层上编辑线条很好用，很自由，可是矢量图层不可以使用CS的滤镜功能，如上图，滤镜选项都是灰色的。

但是光栅图层可以使用 CS 丰富的滤镜效果！可谓各有千秋！如果要描绘大背景或者机械，不妨使用矢量图层，到了后期还可以方便修改和细化，其他时候还是用普通的光栅图层比较好。

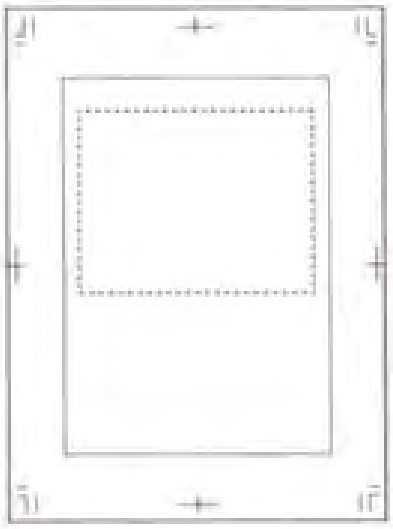
上图是在光栅图层的基础上应用扭曲滤镜的效果，适合“回忆”或者“晕倒”时候的视觉表现。

第二十九课
CS刮网实例

虚拟的刮网效果

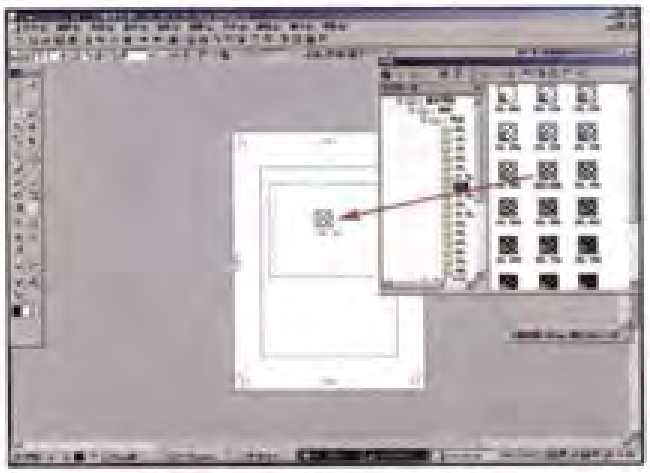
Scraping screen tone

CS 配备了齐全的网点纸素材，不但有网点纸，还有和手绘时对应的“刮网”功能，可自制各种网纸的过渡效果。下面我们就来尝试一下吧！



我们先用【矩形选框工具】选定一个范围来贴网。

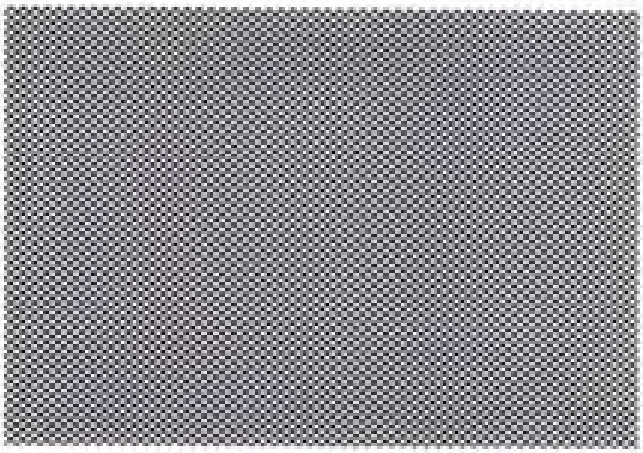
以下的教程都是用此网点纸来比较各种刮网效果的。



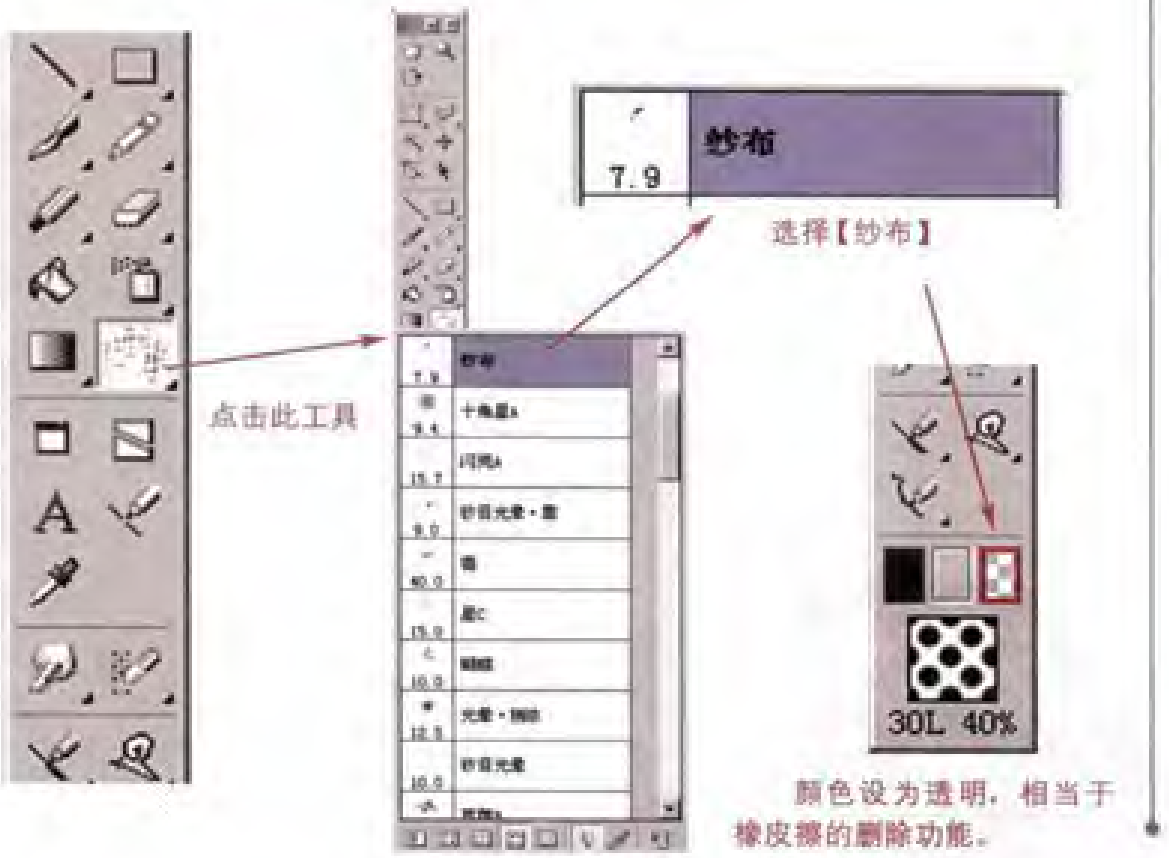
把网纸拖进选定范围内，就完成了贴网操作。

这次我们选的是30L 40%网点纸。

30L 40%

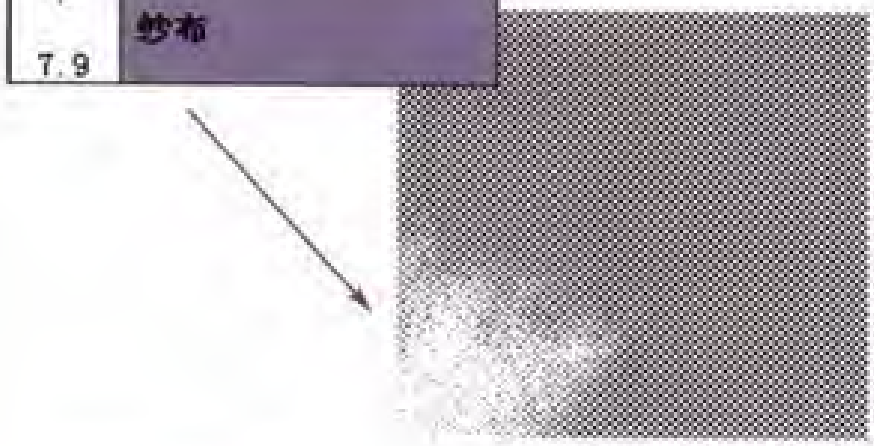


这是很均匀的一块网点，所谓刮网就是给网纸制造如“反光”、“明暗过渡”等效果。



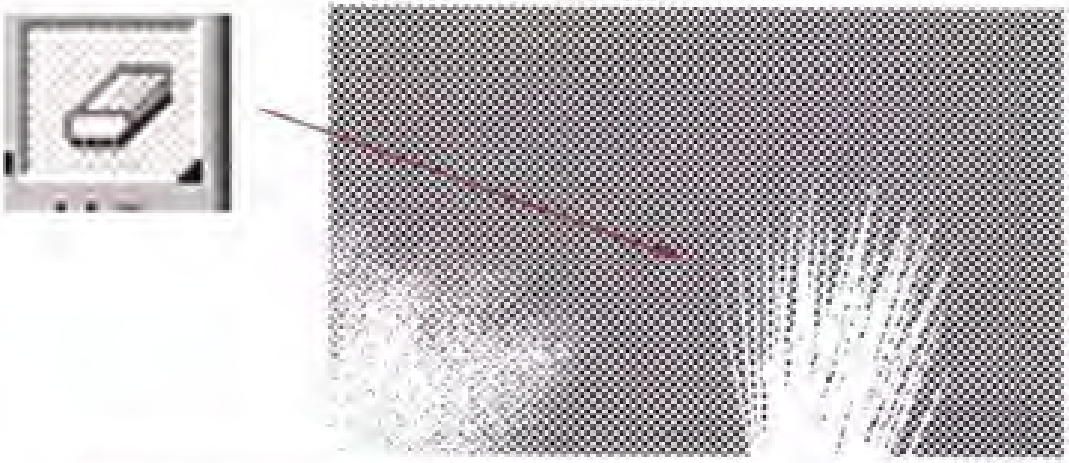
颜色设为透明，相当于橡皮擦的删除功能。

7.9 纱布



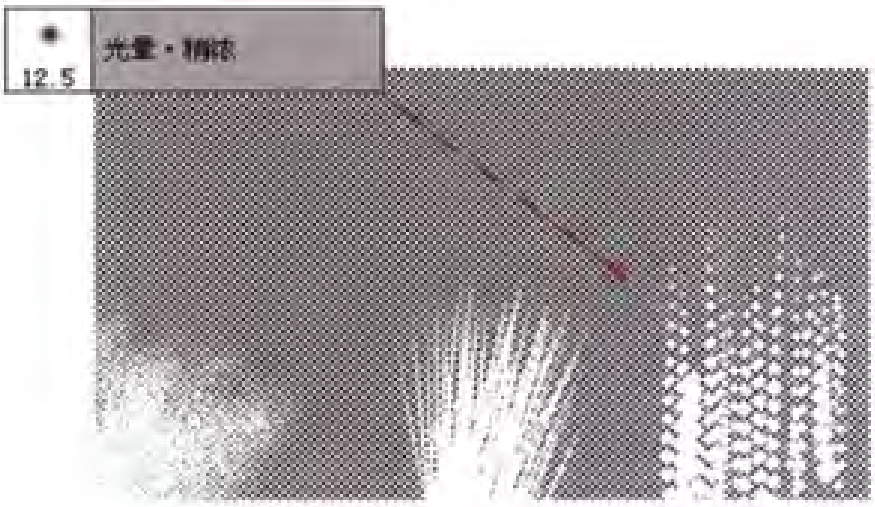
纱布的刮网效果。

很均匀很随机，而且笔感很薄，很容易掌握，几乎适合任何过渡效果的制作。

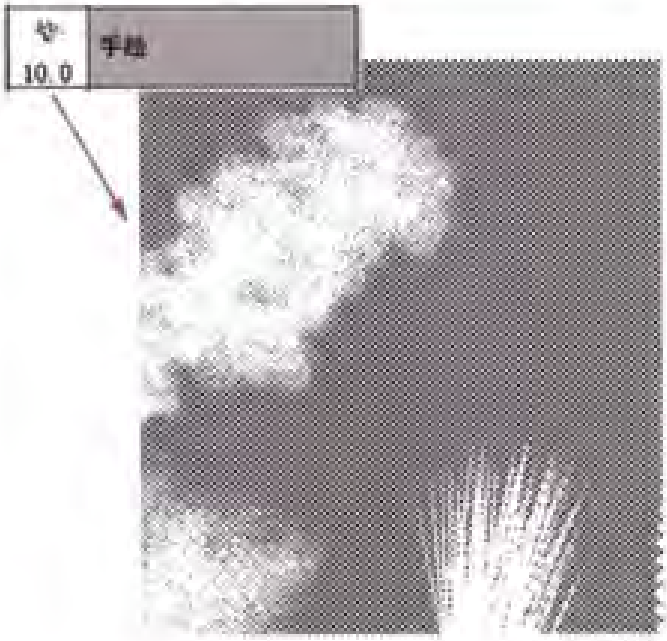


这是橡皮擦直接刮网的效果，比较锋利。

适合制作一些光芒或者雷电的效果，配合数位板的压感笔，可以生成从粗到细的线条变化，这与直接画线一样，只不过这是橡皮擦。

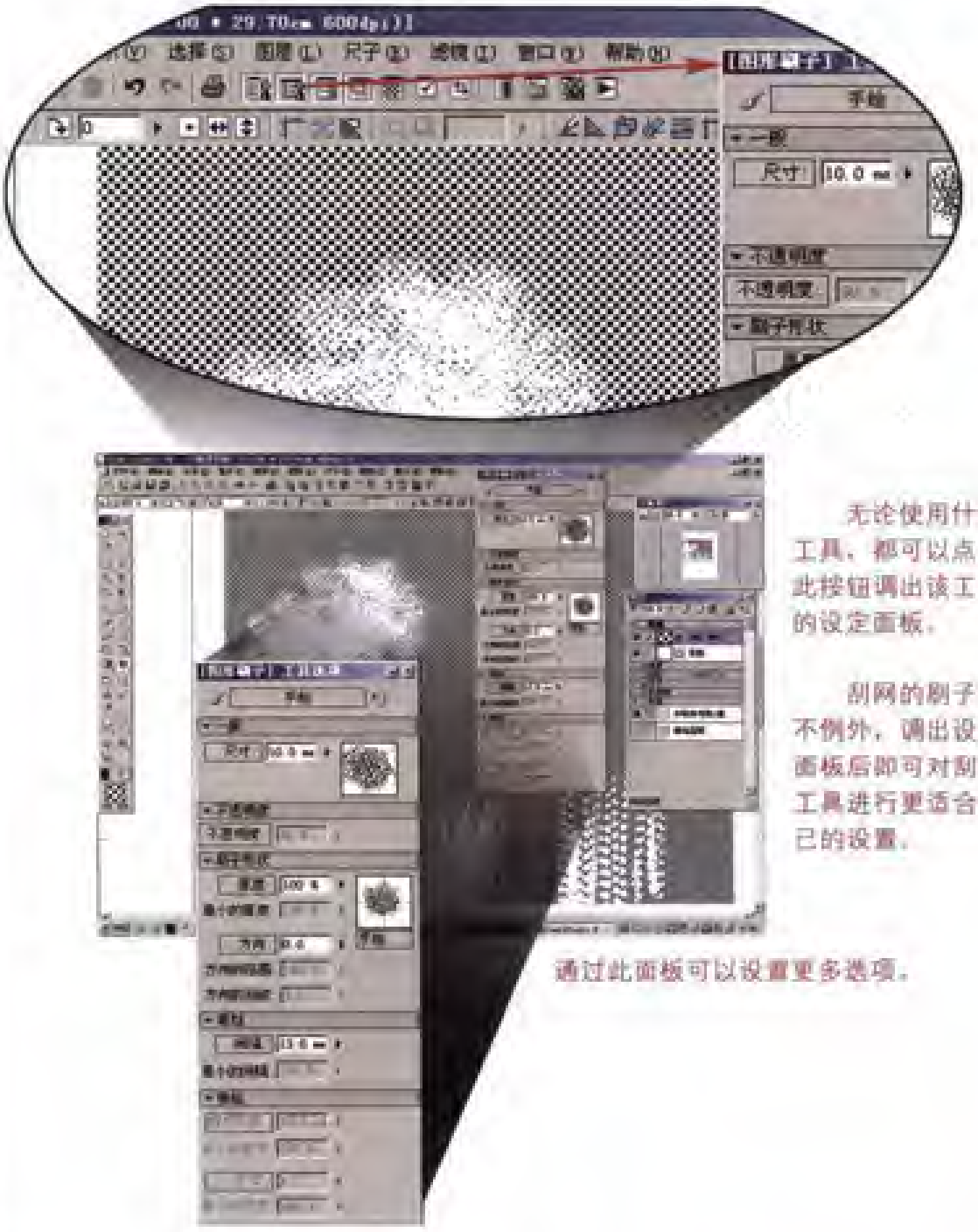


有很多种刷子工具可供选择，配合压感就是很好的过渡。
这里就不一一阐述效果了，最好用的还是推荐刚才说的【纱布】。



左图制造的是网纸中的烟雾效果。

而【纱布】制作的则更像清晨的“迷雾”。

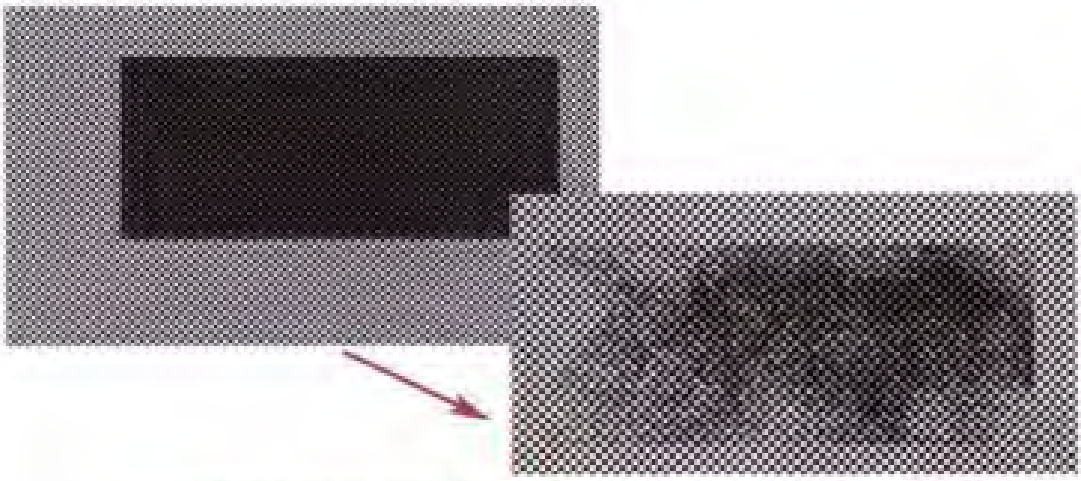


无论使用什么工具，都可以点击此按钮调出该工具的设定面板。

刮网的刷子也不例外，调出设定面板后即可对刮网工具进行更适合自己的设置。

通过此面板可以设置更多选项。

以上是单网的刮网方法，其实还可以试试重叠网的刮网法。如上图，先把一个更深的网贴到刚才的网纸上。



在叠网中只刮上层的深色网，看！这种效果也很棒吧！

网纸的搭配可以有千千万万种，如果觉得 CS 的网纸还是不够多，不妨试试自制的重叠网纸效果。

05 Corel Painter 插画技巧篇

■ 漫画与插画兼修是当前动漫画手必备的能力，Corel Painter的强大笔刷功能让你事半功倍！

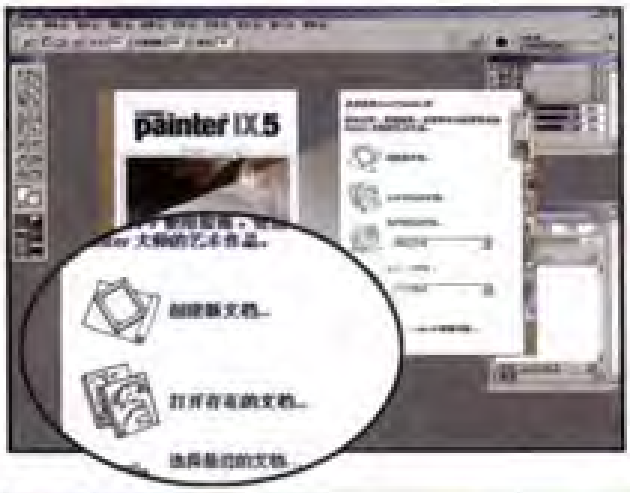
*Corel Painter以下简称为PT，敬请留意。

© Oran 猪

第三十课
PT基础教程

PT绘画概述
About PT

本课要说的软件是 Corel Painter IX.5（以下简称 PT）。
这是一款更趋向于模拟手绘效果的绘图软件。



首先，来熟习一下界面和操作。

也可以直接新建文档。

打开PT，可以从自动跳出的界面中选择操作。

刚才我们用【铅笔】画了一个草稿。

PT 的操作和 PS 基本相同，也要把线稿和上色图层分开。

注意 PT 还有一种水彩图层，是专为水彩画笔设置的，现在我们使用的是普通图层。

当前画笔是【着色笔】-【颗粒柔化圆笔 15】。画好线稿后，就用着色笔上一层基本肤色。

然后，在同一个图层细化肤色即可。

由于 PT 取色板比较随机，如果忘记了刚才用过的颜色，在画笔状态，按住【Alt】键，PT 和 PS 一样，光标都会立即变成取色的吸管工具。

在画笔的使用过程中，最好凭自己的喜好，调试一下您的画笔属性，比如不透明度、浓度等，这样才能更方便上手。

PT的画笔相对于PS，更接近手绘的感觉。

上色时留下的颗粒感相比PS的光滑质感另有一番神韵。

上好肤色后，感觉肤色太黄，我们可以利用【效果】-【调整颜色】命令来使肤色红润些。

接下来，就是继续增加图层，增加其他的颜色。

上色步骤基本和PS是一样的，每次给一个元素上完颜色，可以通过如上一步所说的调整，来互相配合。

颜色调整完成以后，我们可以把最初的铅笔线稿重新修整一次。

因为画面显得有点单调，于是在身后随手加了些光环，大家可借此看看不同颜色画笔混合的效果。

那么，这张只需要铅笔和着色笔的作品，就基本完成了，速度非常快。

由于 PT 画笔繁多不可能一一讲解，大家不妨按照这个流程，尝试其他画笔，并且组合使用，一定会有意想不到的收获的！

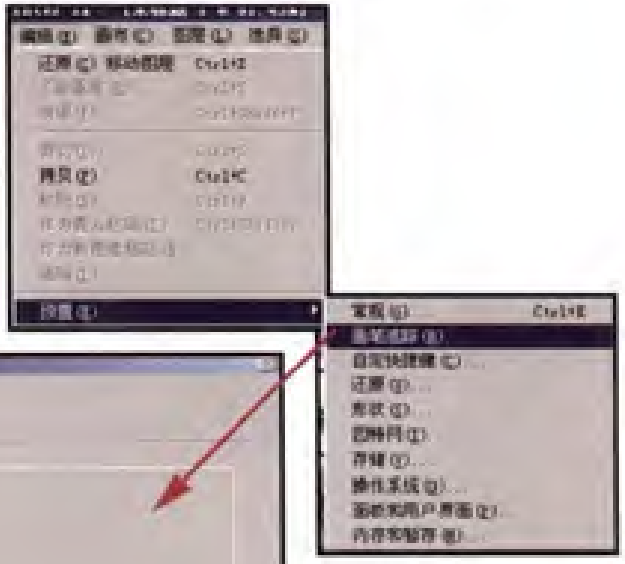
◎阿布丁·原创漫画反馈稿

第三十一课
PT画笔介绍

PT画笔设置

Setting brushes in PT

PT 的笔刷是非常丰富的。在了解之前，需要先调整好压感笔参数。如下图，打开【画笔追踪】。



一般数位板驱动已有调整画笔的设定，但 PT 内部的设定也很重要。

直接在方框内用正常力度画线，PT 会自动为你调整出合适的画笔触感。

画几笔后按确定即可。

PT典型画笔一览

Typical brushes of PT

调整好笔感后，就可以尝试各种精彩的画笔了。以下介绍几种常见的画笔。

【铅笔】

一般我们使用 2B 铅笔即可。

这是用于打草稿的笔刷，也是可以上色后勾线用的，感觉比钢笔好用。

【水彩笔】

水彩笔的特性是刚下笔时较干燥，几秒后会渗透柔和。

而且只能在水彩图层上使用，越画颜色越深，一般都需要配合线条使用，适合绘制一些浅色的、较意象和浪漫的画面，要注意留白。

【油画笔】

油画笔是比较容易掌握的工具。厚涂的基本技巧其实只要先打底稿，然后一层一层地往上压。花费的时间越久，画得越细腻，最后出来的效果就越好，越写实。

如果想保留油画笔触感，可以用较大的画笔大小。

【水粉笔】

相比之下，水粉比油画颜料要湿润些。

使用起来颗粒感较小，可以做比较细致的画面。

水粉落笔处比较柔和，而油画笔较硬朗。

【蜡笔】

蜡笔和水彩一样，都是越画颜色越深的。

白色不可加在深色之上，但是可以画出很可爱的风格。

【着色笔】

笔者推荐的上色用笔，如果说油画较干燥，水粉较湿润，那么着色笔给人是最中规中矩的感觉。

只要轻轻下笔，就是柔和的感觉。

力度变化决定了硬度和颜色深浅。

细节表现力也非常好。

着色笔的能力，笔者觉得，可以包括了大部分画笔的优点。

如上一课所说，一开始接触 PT，可能会被繁多的笔刷名称搞得晕头转向，所以，初学者不妨试试先从着色笔开始熟悉 PT。

还有一些比较有代表性的画笔。

【艺术家油画笔】

比油画笔更仿真的油画笔。涂的方向不同都会有不同效果，较难掌握。

【艺术家画笔】

可以得到随机图案的画笔。落点不一，不过对初学者来说也是较难掌握的，可以尝试一下。

【调和笔】

无论是什么画笔，都可以用调和笔进行加水混合，它类似于PS的【涂抹工具】，使得画面呈现柔和混合效果。

© 阿布丁 · 原创漫画反应堆

第三十二课
PT透明上色法

透明上色法
Glazing painting

通常大家上色的时候，都是要什么色上什么色，一般先选色调，再选深浅明暗。有没有考虑过，可以先决定画面的深浅度，再来赋予画面色调呢？

目前 PT 中有 33 种笔刷，加上各种笔刷的变化共 400 多种，要找到适合使用的笔刷是件很重要的事，为此，身为创作者要多画多体会，至少要常常琢磨笔刷这东西。我们这次使用的是——油性蜡笔（Chunky Oil Pastel）。

这次向大家介绍的是一种特殊的绘画方式——透明画法，首先，我们使用灰色将整个画面涂满，这样便于以后提亮和加深颜色。

用油性蜡笔画出人物的明暗关系即可。有些初学者在刚开始上色的时候不能很好地把握色彩关系，因此可以使用这种画法，先只用黑白色，将明暗关系画好。这种画法虽说比较复杂，但在写实绘画上效果尤其明显。

觉得背景色调暗的话，可以将背景色提亮，调整一下对比度等。

总之，要把图画当作黑白图来处理。

新建图层，放在黑白图层的上面，将图层的属性改为正片叠底，此时属性栏中千万不要选择【从下层采集颜色】。

用油性蜡笔涂一层青色。

在新图层上涂上人物各部分的色调，比如皮肤涂成黄色。

由于之前我们已经画好了素描关系，所以这些颜色，平涂就行了。

因为图画的明暗基调已经画好，所以这个图层只是给予画面色调。

如果擦除就可以看到画面又变回黑白色了。

如果设置混合模式为“正片叠底”，一个橘色的图层，那所有颜色会往橘色上靠。

通过这个办法可以新增图层，以达到丰富颜色的效果。

最初我们用的是青色调的整体画面，如果不喜欢可以删除。

此时剩下橘色图层，继续修补，添加色调。

这样达到轻松换色的目的。

原理：

纯色　明暗　混合结果

先决定明暗，再决定色调的话，那么无论怎么修改颜色，图画的明暗基调不会改变。

只要明暗图层设好了，就不会出现由于上错色而要重画的情况了。

© 阿布丁・原创漫画反应堆

07 Google Sketchup 漫画素材制作篇

■ 绘制漫画或者插画时，总会遇到背景不会画或者没头绪的情况，还有什么能比用Google Sketchup来直接把脑中的风景变得立体更让人兴奋的呢？

*Google Sketchup以下缩写为GS，敬请留意。

© Oran 緒

第三十三课
GS简易3D建模教程

业余水平也能制作的3D建模
3D modeling for amateur

漫画绘制中最头疼的不是人物的绘制，而是难画且又不得不画的背景，而背景绘制的困难又主要体现在画手透视功底上。前面提及的拍摄取材是一种办法，如果你尝试了 Google Sketchup 以后，或许再也不需要外出拍摄了，安坐家中就能做出强大的 3D 场景参考素材！

Google Sketchup，在 Google 主页就能下载，我们来看看它到底有什么神奇的功能？（以下缩写 GS）

Google Sketchup 6 是免费软件，而谷歌还有 Google Sketchup PRO 6，虽然功能更强大，但需要收费使用，我们使用前者已经足够。

下载后安装，

软件界面如左图。

非常轻松就安装好了 GS，那么到底怎么用呢？3D 场景真的很容易就做出来吗？我们先来看看操作按钮吧。

绘制 3D 工具

编辑 3D 工具

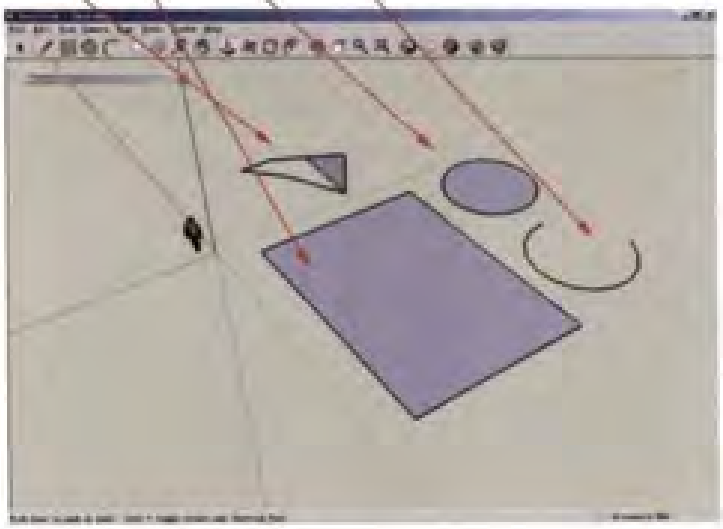
调整视角工具

旋转工具　平移工具　放大缩小　返回工具

虽然工具不多，但我们还是先来了解调整视角工具，这样才能在 3D 制作中找着“北”。

这几个工具的使用方法都是：选中工具后，按住鼠标左键，然后在界面中移动鼠标。所有工具的功能都顾名思义。

这几个绘制工具，试试看？



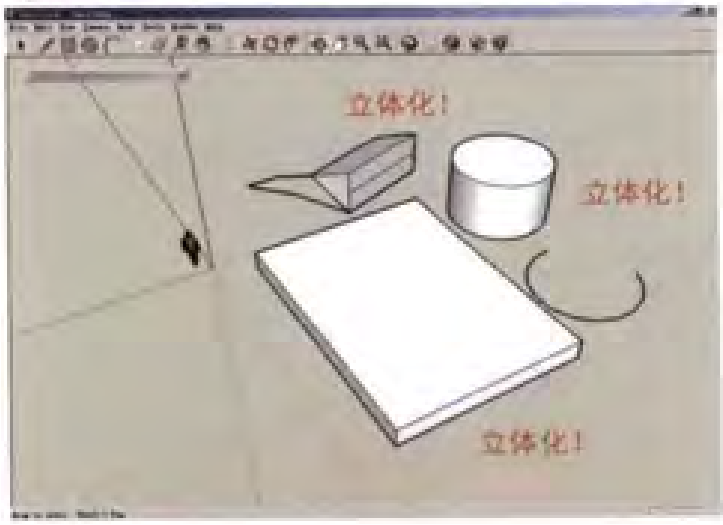
不同形状的工具可以绘制出不同的平面格子。

可是如何把它们变成3D呢？

没错，就是这个工具！

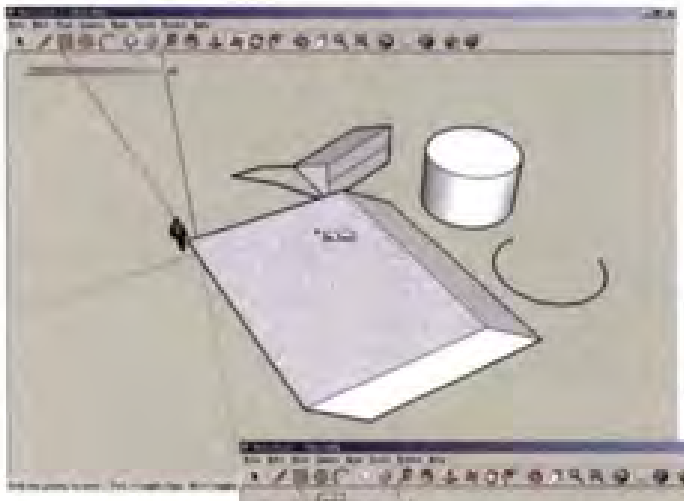
其实整个GS软件，就是靠这个立体工具来达到使平面图形立体化的作用。

点选后，放在蓝色的平面上，按住左键移动鼠标试试看？

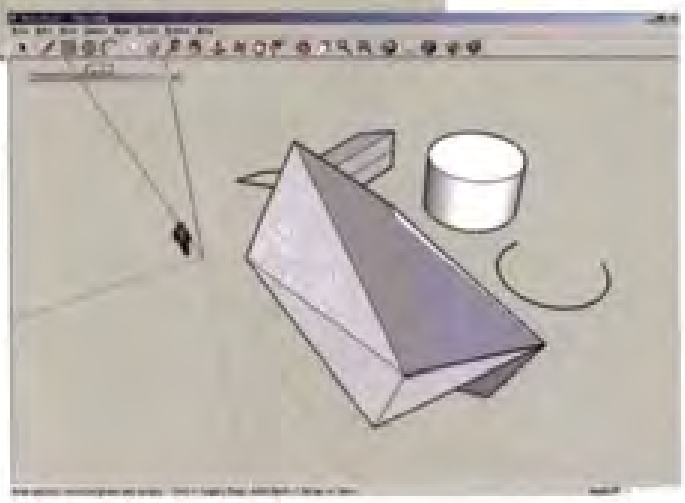


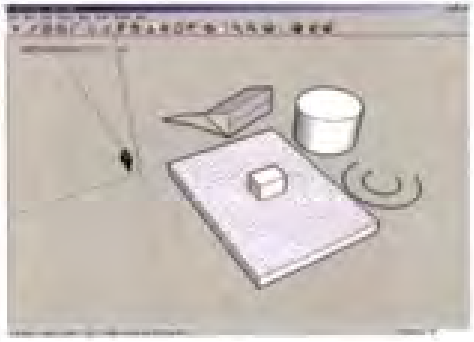
看！立体化操作后的图形像不像楼房？

用这个工具可以平行移动建筑物的延伸。



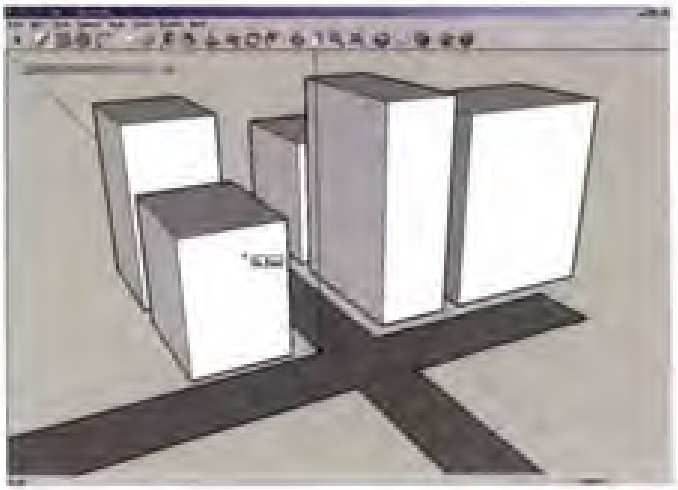
扭曲延伸





此工具可以制作与外边平行的内边。

再用此工具拉高或挖空，那么突起物体或者窗户就做好了！



但是笔者并不建议各位对此软件太过深入研究，只要能做出简单的图形就足够了。

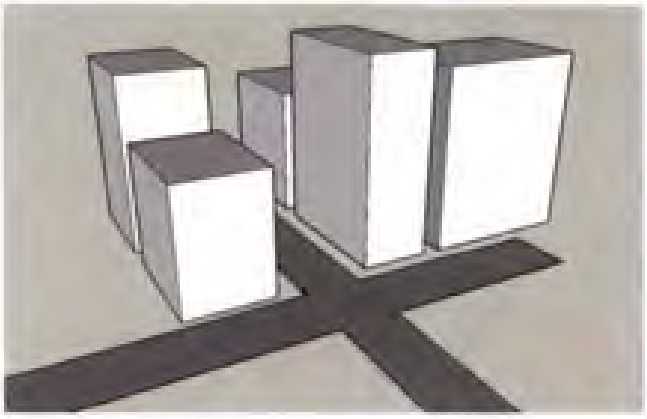
因为我们使用 GS 只是为了在画漫画的时候有一个参考。

制作好景物的大致轮廓，调整好角度，然后选择【File】—【Export】—【2D Graphic】。

选择需要导出的图片格式，一张 3D 草图就保存好了！您只需在绘制漫画时导入或打印该图片，然后参考描绘即可！如果需要更换建筑物的角度，可以在 GS 中调整，再导出。

打个比方，如果要画一部都市题材的漫画，只要稍微花点时间和心思，在 GS 中制作一个简易的小城市，那么也许这样一个 3D 城市素材就足够作为整部漫画所需要的背景参考。

下图是导出后的效果，和您点击导出时素材的角度一样。



只需按照前面 PS 篇的卡照片方法，在漫画绘制中，直接导入图片，然后描一次，就能作为很好的透视参考了。而且，还节省了取材的人力、物力及时间，版权问题也不需要考虑。

© Oran 猪

© 阿布丁・原创漫画反应堆

08 Open Canvas 漫画速写技巧篇

■ 我们见识过PS及PT的强大绘画功能了，然而漫画的流行和其灵活简洁的风格息息相关，下面我们就来介绍这个堪称“小PT”的绘画软件Open Canvas，来体验一下漫画速写的乐趣。

*Open Canvas以下简称为OC，敬请留意。

© Oran 猪

第三十四课
OC绘画简明教程

OC人像速写

Draw a sketch by OC

业内人士都说，如果你的电脑跑不起 PT，那就用 OC 吧！

Open Canvas 软件体积小，速度快，又能很好地模仿真实笔刷的效果，还可以对绘画过程进行录像，对绘画过程进行分享交流，是无纸涂鸦的首选工具。

现在我们就来简单讲讲用 OC 绘画的过程。

OC 的界面，只要是用过 PS 或者 PT 的人都会觉得很容易理解。

这里，我们将使用【水彩笔】和【快速油画颜料】来画人物速写。

先用绿色简单铺个底稿，由于是速写，所以图层的建立笔者就不太讲究了，用最基本的画布即可。

然后，改变颜色画出基本明暗对比。

画到这里您会发现，OC 的画笔通过混合旁边的颜色来达到颜色过渡的效果。

这一点会给后来的上色造成影响，但现在还不太明显。而且从仿真角度来说，确实手绘上色会产生混色的效果。

画笔半径与其硬度和模糊度有很大关系，而密度则是等同于浓度。

要画好，就要善于不断调整画笔各方面的参数值。

这一步，开始加深阴影部分。

一般初学者用色通常会太浅，造成画面没有冲击力。

只有大胆地运用黑色、深色，才能使画面有立体感和加深对比。

虽然浅色部分和上一步一样，但是左图比上图看起来亮了很多。

当暗处更暗的时候，显得亮处更亮。

浅绿和淡紫是强对比色。

用紫色做眼睛，才能在肤色中凸显眼睛的明亮，当然黄色也行，只是这里用黄色会失去诡异的效果。

这是漫画《Hell boy》中的半人鱼角色。

画眼睛的时候，在别的地方稍稍加了高光。

混色的情况出现了，大家会发现添加白色有点困难，需要涂几次。

不过利用好这一点，也是营造画面笔触感、手绘感的好方法。

给黑色的部分加上纯白反光，整个人物质感就出来了。

大家可比较上图。

用小图作对比，谁更吸引目光？
左小图像是某星球的低等居民，
右小图更像是拯救地球的外星英雄。

重阴影给予画面立体感，而反光赋予人物气质。

稍微强调一下人物轮廓。

再做出细部的修正，人物大概就画好了。

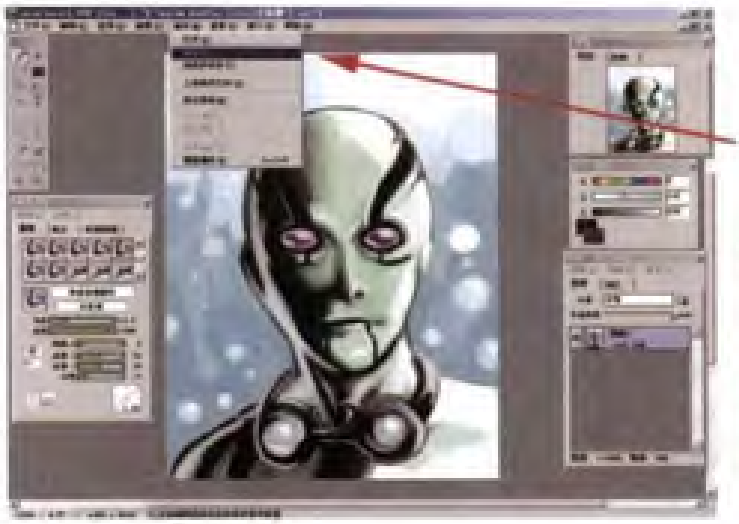
OC 的画笔感觉分别并不是很大，只要您喜欢，铅笔也可以作为上色工具使用，只要把铅笔的画笔大小调大即可，必要时可以很方便准确地修正细部。

稍微加一点简单的背景，可以使画面不至于单调。

既然这是半人鱼，我们就给他加点类似海水的背景吧。不过背景并不宜太深入琢磨，以免喧宾夺主，这样就够了。

最后随手加入的眼镜，让人物复杂化，不至于与简单的背景混在一起。

短短十几分钟，一张用 OC 绘制的“涂鸦”速写就完成了。



想要看自己绘画过程的回放吗？或者共享给朋友交流？

画完后点击【事件】—【保存】即可！

在绘画一开始 OC 就已经自动录制了，不需要预先设定，只要最后保存录像就可以了。

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

©阿布丁·原创漫画反应堆

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM